Le Guide de la Cité des Ombres

Dans la mythique cité d'Abyme, les Gros ont longtemps interdit toute publication d'un guide, ou même d'une carte décrivant la ville dans son ensemble. Sacrilège, disaient-ils…

Et pourtant, en ce dixième jour du mois du centaure de l'an 1452, quatre écrivains se voient octroyer le privilège de rédiger un tel ouvrage.

Ensemble, ces personnages haut en couleur ont découvert les secrets de la cité. Ils vous racontent leurs incroyables aventures et vous invitent à emprunter leurs chemins.

Amis voyageurs, suivez leur pas et vous pénétrerez le cœur caché d'Abyme…



Par Muriel Algayres, Raphaël Bardas, Nathalie Besson, Raphaël Granier de Cassagnac.

Jamais une ville n'a été décrite avec un tel luxe de détails.

- Dix-sept itinéraires thématiques.
- Plus de deux cents adresses répertoriées : tavernes, auberges, échoppes, lupanars…
- Les vingt-deux quartiers cartographiés, plus de six cents rues répertoriées.
- Quarante tableaux réalisés par Gérard Trignac, plus de vingt portraits de citoyens.
- Trente-trois démons sacrifiés pour distiller l'encre.

Imprimerie Darantiere à Dijon-Quetigny

Mnémos Ouroboros

Prix : 36 €
ISBN : 978-2-35408-063-1

D'après l'œuvre de Mathieu Gaborit
Illustrations de Gérard Trignac
Abyme
Le Guide de la Cité des Ombres

Mnémos Ouroboros

Le Guide de la Cité des Ombres

Abyme

D'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

illustrations de
Gérard Trignac

Mnémos Ouroboros

En ce quatrième jour
du mois de l'hydre 1283, nous, Gros
dans notre infinie plénitude,
énonçons l'arrêté suivant.

Il est formellement interdit à quiconque
de mettre à profit l'invention du farfadet
Luther Fidelio nommée « imprimerie »
pour tenter de cartographier ou de décrire
dans son intégralité notre cité d'Abyme
qui ne saurait en aucun cas se résumer
en un simple ouvrage.



Les contrevenants
seront passibles
d'emprisonnement
en Place des Libertins
à perpétuité.
Leurs œuvres
seront consommées
en notre palais.



Maximilien d'Outrevent
présente

Par privilège exceptionnel
du Palais des Gros

LE GUIDE INITIATIQUE DE LA CITÉ D'ABYME

La Grande Horloge des Royaumes crépusculaires

Étrangers, ce guide vous est destiné.
Il vous invite à découvrir notre belle cité
et à vous plonger dans ses mystères.
Suivez nos itinéraires pour rêver Abyme.

Abymois, ce guide vous est aussi destiné.
Il vous permettra de pénétrer dans les lieux
occultes de la cité. Suivez bien ses itinéraires
et vos pas nourriront notre Abyme.

Réalisé en 1453 par l'atelier Fidelio & Fils.

Maître d'œuvre
Raphaël Granier de Cassagnac
est Maximilien d'Outrevent

Scribes
Muriel Algayres est Ileana
Raphaël Bardas est Raskolnig
Nathalie Besson est Steffa Oulazym
Raphaël Granier de Cassagnac
est Maximilien d'Outrevent

Illustrateur
Gérard Trignac est lui-même

Portraitiste
Julien Delval est Gepetto Delaviole

Cartographe
Éric Paris est Palmyre le Jeune

Enlumineur
Franck Achard est Joachim Fidelio

Correcteur
Benoît Huot est Artivale

Instigateur
Frédéric Weil est Olipheste

Premier Horloger
Mathieu Gaborit est lui-même

Remerciements
Raskolnig dédie cet ouvrage à
Maximilien d'Outrevent, qui sait pourquoi.
Palmyre remercie Cécile Périer
pour le temps qu'elle consacra à la réparation
de ses instruments de géométrie et Isabelle Périer
pour ses conseils avisés.
Et surtout, Steffa Oulazym dédie cette visite
à un homme extraordinaire, son papa.



SOMMAIRE



LES ITINÉRAIRES 3 2

DURÉE : le temps qu'il vous faudra pour parcourir l'itinéraire sans vous presser.
QUARTIERS : les quartiers que vous traverserez (un même quartier peut figurer dans plusieurs itinéraires).
POINTS FORTS : ce que vous retirerez de cette promenade dans la cité.
À LIRE : renvoi vers des encarts à lire pour mieux comprendre l'itinéraire.

Plutôt que de vous décrire Abyme quartier après quartier, nous vous proposons seize itinéraires thématiques. Chaque itinéraire est constitué de plusieurs lieux se succédant pour donner un éclairage particulier sur la ville.

1. Premier lieu à visiter 2 1

P. 198 NOM DU QUARTIER F13

Chaque lieu est ensuite décrit par quelques paragraphes… Les pictogrammes ci-dessus sont là pour vous donner un aperçu du lieu en un coup d'œil.

Chaque lieu est repéré sur les plans des quartiers qui figurent aux pages 196 à 218 de ce guide.

DÉCOUVERTE :

Cette note traduit l'apport culturel que vous pourrez retirer du lieu. Y enrichirez-vous votre connaissance d'Abyme, de ses habitants, de leurs coutumes, de leurs arts ?

- 0 : Aucun intérêt.
- 1 : Curiosité. À visiter si vous avez le temps.
- 2 : À voir. Rentrez si vous passez devant !
- 3 : Intéressant. À ne pas manquer si vous passez par là.
- 4 : Passionnant. Des érudits font le voyage.
- 5 : Fascinant. Un pèlerinage obligé pour les amateurs.

DANGER :

Attention, chaque quartier à ses dangers. Cette échelle traduit le risque qu'il y a à se promener seul en ces lieux sans les connaître.

- 0 : Aucun risque.
- 1 : *A priori* sûr. Aucune agression sérieuse rapportée à ce jour.
- 2 : Hasardeux. Des problèmes nous furent signalés.
- 3 : Risqué. Prenez des précautions et soyez sur vos gardes.
- 4 : Dangereux. Guide local indispensable.
- 5 : Mortel. À vos risques et périls.

2. Deuxième lieu 1 3 3 1

P. 208 NOM DU QUARTIER C14

Certains lieux – auberges, tavernes, artisans ou maisons de plaisir – proposent des biens ou des services. Ils sont signalés par de nouveaux pictogrammes.





PRIX

Représente la richesse dont vous devez disposer pour profiter pleinement du lieu, c'est-à-dire pour manger dans une taverne, dormir dans une auberge ou acheter sur un marché. L'échelle n'est pas absolue mais dépend du type de services (un joaillier est forcément plus cher qu'un potier). À titre d'exemple, nous vous donnons les fourchettes de prix pour un repas dans une taverne ou un lit dans une auberge.

- 1 : Bon marché. Repas à moins de 1 D. Lit à moins de 2 D.
- 2 : Abordable. Repas de 1 à 5 D. Lit de 2 à 5 D.
- 3 : Cher. Repas de 5 et 15 D. Lit de 5 à 10 D.
- 4 : Très cher. Repas de 15 à 30 D. Lit de 10 à 20 D.
- 5 : Hors de prix. Seuls les plus riches citoyens se l'offrent.

COUVERT : l'endroit propose de la nourriture et/ou de la boisson.

GITE : il est possible de dormir en ce lieu.

ARTISANAT : marchand proposant des biens manufacturés.

GAUDRIOLE : l'endroit propose des divertissements (théâtre, musique, drogues et/ou prostituées…)

Ces quatre pictogrammes signalent le type de services que vous trouverez en ce lieu, ainsi que leur qualité. Abyme peut réserver des surprises et certains magasins onéreux ne tiennent pas forcément leurs promesses alors que d'autres proposent pour des prix très honorables des biens de grande qualité. **En règle générale, n'achetez pas si cette note est inférieure au Prix .**

- 1 : Piteux. Relève plus de la survie que du plaisir.
- 2 : Acceptable. Simple et fonctionnel.
- 3 : Correct. L'agréable se joint à l'utile.
- 4 : Somptueux. Digne des grandes occasions.
- 5 : Princier. Le meilleur établissement d'Abyme.

3. Troisième lieu 1 1

P. 198 NOM DU QUARTIER F13

Lorsque plusieurs établissements proposent des biens ou services dans un même lieu, les pictogrammes figurent dans le corps du texte. Sur une place donnée, vous trouverez par exemple :

- UN EXELLENT DRAPIER 2 4, *chez qui vous pourrez acheter toutes sortes d'étoffes ainsi que des vêtements somptueux ;*
- UNE AUBERGE HONNÊTE 3 3 2, *dans laquelle vous pourrez louer une chambre et qui propose des repas simples et copieux ;*
- UN LUPANAR MITEUX 2 1, *que vous éviterez car les prix y sont bien plus élevés que dans le Quartier des Vices.*

3. Quatrième lieu 3 2

P. 196 NOM DU QUARTIER M13

Et ainsi de suite…





LES ENCARTS

Nous avons ponctué les itinéraires par de grands encarts contenant des généralités sur la ville. Ces doubles pages furent compilées par Maximilien d'Outrevent alors qu'il découvrait la ville avec les yeux ébahis d'un étranger et qu'il manquait singulièrement d'informations. Il s'agit de documents glanés ici ou là (voir par exemple les édits ci-dessous) ou d'articles commandés à des spécialistes (voir le lexique géographique ci-contre). Leur but est de donner au lecteur des clefs pour comprendre Abyme, bien qu'il s'agisse là d'une tâche illusoire.



En ce quatrième jour du mois de l'hydre 1283, nous, Gros dans notre infinie plénitude, énonçons l'arrêté suivant.

Il est formellement interdit à quiconque de mettre à profit l'invention du farfadet Luther Fidelio nommée « imprimerie » pour tenter de cartographier ou de décrire dans son intégralité notre cité d'Abyme qui ne saurait en aucun cas se résumer en un simple ouvrage.

Les contrevenants seront passibles d'emprisonnement en Place des Libertins à perpétuité. Leurs œuvres seront consommées en notre palais.

Amendement à l'édit du 4 hydre 1283 du 10 centaure 1452

Nous, Gros dans notre infinie plénitude, autorisons une seule et unique personne, Monsieur Maximilien d'Outrevent, à contrevenir à notre édit et à réaliser, sous notre juridiction, un guide initiatique de la cité d'Abyme.

Tout autre contrevenant à l'édit original reste passible d'emprisonnement en Place des Libertins à perpétuité.

LEXIQUE GÉOGRAPHIQUE

Par Maître Palmyre, cartographe émérite (place de la Flotteuse, Halle aux Embruns)

Quelques précisions sont indispensables pour se repérer en Abyme. La ville répond en apparence à un plan géométrique simple, fruit de travaux d'assainissement titanesques qui furent entrepris lors des agrandissements successifs.

- **Cercle :** Abyme suit un plan concentrique fait de trois cercles, du premier en son centre, au troisième à la périphérie.
- **Palais :** quatre palais occupent le premier cercle : l'administration diplomatique 1, le Palais d'Acier 2, le Palais des Gros 3 et l'administration démoniaque 4.
- **Place Centrale :** immense esplanade au centre de la cité, entre les palais. Également appelée Grande Place.
- **Premier Canal C :** sépare le premier et le deuxième cercles.
- **Quartier :** portion du deuxième cercle. Les quartiers sont en quelque sorte la vieille ville abymoise. C'est là que vivent ceux qui sont nés en Abyme. Depuis un édit datant de 1203, il est interdit d'y louer des lits, donc d'y tenir une auberge. Les vrais Abymois appartiennent à un des douze quartiers (voir ci-dessous).
- **Canal des Ambassadeurs D :** sépare le deuxième et le troisième cercles. Aucun pont ne le traverse, et le prix du passage en gondole est de 10 deniers.
- **Quadrant :** portion du troisième cercle. Les quadrants ont été distribués aux différents royaumes qui possèdent une représentation diplomatique en Abyme. Les royaumes représentés sont aujourd'hui au nombre de onze (voir ci-dessous).
- **Grand canal de l'Horloge E :** canal extérieur d'Abyme.
- **Grand Pavé (ou Grande Pavée) A :** avenue traversant Abyme du nord au sud, fermée par des barbacanes infranchissables au dessus du Canal des Ambassadeurs.
- **Grande Maîtresse B :** avenue traversant Abyme d'est en ouest, fermée par des barbacanes infranchissables au dessus du Canal des Ambassadeurs.
- **Quadrature :** découpage arbitraire d'Abyme en quatre quarts, pour les besoins de ce guide.

LES QUARTIERS ABYMOIS

- LE LIERRE : *un immense jardin, le poumon d'Abyme.* 5
- LES TRABOULIENNES : *labyrinthe tenu par des malfrats.* 6
- LA HALLE AUX EMBRUNS : *le port souterrain d'Abyme.* 7
- LE CLAIR-OBSCUR : *quartier de riches commerçants.* 8
- LES OMBRES : *un immense cimetière habité.* 9
- LA PLACE DES LIBERTINS : *la prison d'Abyme.* 10
- LES VICES : *dédiés aux plaisirs de la chair.* 11
- LES BRUMES : *dédiées aux plaisirs artificiels.* 12
- LES MARCHE-EN-BIAIS : *quartier défavorisé.* 13
- L'ÉTUDIANT : *siège des universités, haut lieu du savoir.* 14
- LES HASARDS : *quartier changeant, magique et mystérieux.* 15
- L'AIGUE-MARINE : *demeures de bourgeois et de démons.* 16

LES ONZE AMBASSADES

- LA MARCHE MODÉHENNE, *la terre des druides et des lutins.* 17
- LA RÉPUBLIQUE MERCENAIRE, *fondée par des compagnies guerrières.* 18
- LA LYPHANE, *les steppes gelées parcourues par les nomades.* 19
- LES PARAGES, *un royaume lointain de barbares peu civilisés.* 20
- LA PROVINCE LITURGIQUE, *la théocratie qui entoure Abyme.* 21
- URGUEMAND, *un ensemble de baronnies qui se cherchent un chef.* 22
- LES TERRES VEUVES (OPHIDIEN), *un royaume dirigé par les méduses.* 23
- LES COMMUNES PRINCIÈRES, *une terre de Cités-États divisées.* 24
- L'EMPIRE DE KESHE, *parcouru par de riches tribus marchandes.* 25
- LA JANRÉNIE, *un nouveau genre de royaume dirigé par les femmes.* 26
- L'ENCLAVE BOUCANIÈRE, *un lointain royaume maritime.* 27

LES AUTEURS

Maximilien d'Outrevent

Maximilien d'Outrevent est un étranger, venu d'un royaume lointain et mystérieux. Dès son arrivée en Abyme, il ressentit le besoin et le manque d'un ouvrage à la mesure de la cité. Lorsqu'il rencontra les Gros, il leur soumit l'idée de réaliser ce guide initiatique. Contre toute attente, les potentats acceptèrent, posant un amendement à leur propre édit qui interdisait jusqu'ici à quiconque d'avoir l'impudence de décrire la cité. Maximilien vécut alors plusieurs mois au Palais des Gros, à rédiger une partie du guide, ainsi qu'à coordonner le recrutement et le travail de ses autres acteurs.

Aujourd'hui, Maximilien s'est installé en Abyme et vit sur l'îlot que lui ont offert les Gros, entre les quadrants lyphanien et paragéen. Il travaille sur de nouveaux ouvrages.

Le diacribe* Raskolnig

Maître Arminius Malach, vicaire liturge, fut chargé par sa hiérarchie de rédiger un guide à l'attention des pèlerins se rendant en Abyme. Pour ne pas s'exposer personnellement à l'interdit posé par les Gros, il fit appel à un nain du nom de Raskolnig. Si le texte venait à tomber entre les mains des autorités, Raskolnig en serait l'unique auteur. Ainsi protégé, le vicaire parcourut la cité en dictant ses textes…

Malheureusement, Malach est décédé durant la rédaction de son guide. Maximilien d'Outrevent, ayant eu vent du projet avorté, proposa à Raskolnig de collaborer au présent ouvrage. Annotant les textes originaux, le nain leur donna une nouvelle dimension, celle d'une narration à deux voix, celle d'une hydre qui allait se mordre la queue.

Après la rédaction du guide, Raskolnig a quitté Abyme et s'est installé en Urguemand, dans un bourg de campagne loin de l'hostilité citadine… À ce jour, il a épousé une femme charmante et élève un beau garçon.

Steffa Oulazym

Steffa Oulazym est une jeune ogresse originaire de la lointaine ville de Mésirah, aux confins du désert de Keshe. Écrivain public et chroniqueuse, elle a rejoint Abyme pour se consacrer à l'écriture. Elle s'est particulièrement illustrée dans la chronique *Les Plumes nocturnes*. Sa curiosité, sa façon personnelle de capter les ambiances et ses descriptions pittoresques ont retenu l'attention des Gros qui la choisirent pour rédiger une partie du présent guide, sous la tutelle de Maximilien d'Outrevent. Cette première commande a lancé sa carrière et Steffa connaît depuis un succès grandissant avec son roman *À la recherche du Temps bleu*. Elle vit actuellement dans une vaste tente bigarrée non loin de l'Ambassade keshite et serait en train de rédiger une suite à la *Recherche*.

Ileana

Ileana est une succube, une native des Abysses, évadée du royaume souterrain où vivent les démons. Parvenue en Abyme, traquée par les serviteurs des Hauts Diables qui n'entendent pas que l'on puisse ainsi leur fausser compagnie, elle fut finalement rattrapée, attaquée, battue et laissée pour morte dans une obscure ruelle de la cité. À son réveil, elle ne se souvenait pas de son passé.

La quête de sa mémoire lui permit de visiter Abyme avec un regard particulièrement affûté et les Gros lui proposèrent de rédiger la dernière partie de ce guide, menant le voyageur jusque dans les Abysses.

Aujourd'hui affranchie, Ileana vit dans la tour d'Errance, en compagnie de l'ancienne ambassadrice ophidienne Séléna.

Artivale

Pendant toute la rédaction du guide, Artivale a surveillé nos auteurs et corrigé leurs erreurs. Abymois de pure souche, Artivale se força un jour à contempler sans broncher les reflets du Palais d'Acier. La lumière bien trop forte lui brûla les yeux et il s'évanouit. Lorsqu'il reprit conscience, on lui avait greffé un curieux mécanisme sur un œil. Cette faveur des Gros lui rendit la vue mais elle avait son prix : il lui faudrait désormais arpenter la ville et en noter les moindres détails pour le plaisir de ses sauveurs…

* Se dit, en Province liturgique d'un religieux excellant dans l'art de l'écriture, à la fois diacre et scribe.

LES ENLUMINEURS

Maître Trignac

Nous n'avions que peu d'espoir lorsque nous sommes venus trouver ce grand artiste et que nous lui avons proposé de dessiner tout Abyme. Trignac occupe en effet les chaires de dessin et de gravure du collège harmoniste et sa réputation dépasse de loin nos canaux. Mais l'artiste accepta, à la condition qu'on le fasse monter en ballon suspendu pour réaliser des vues d'ensemble de notre cité. Le résultat est magnifique, stupéfiant de détails comme vous le découvrirez au fil de nos pages.

Bien qu'il la représente très bien, Trignac se sent à l'étroit dans notre grande cité et s'exile souvent au vieux port. On peut alors le croiser dans l'auberge *Aux Toiles d'Abyme*, tenue par son ami Igrin Tasteflot.

Palmyre le Jeune

En 1382, Palmyre l'Ancien se mit en tête de rassembler les cartes apportées par la faune cosmopolite échouant en Abyme et fonda une échoppe sur la Halle aux Embruns. Quand il légua sa boutique à son fils, elle rassemblait plus de quatre mille cartes, de la véritable œuvre d'art à la pure fantaisie. Poursuivant l'œuvre de son père, Palmyre le Vieux se jura de reconstituer la carte véritable et complète des Royaumes. Il mourut sur sa table de travail, et c'est son fils qui reprit le flambeau. À l'âge crépusculaire de 64 ans, Palmyre le Jeune termina l'œuvre familiale : tous les Royaumes étaient cartographiés, ainsi que toutes leurs villes et bourgs d'importance.

Restait une insulte irréductible : Abyme. Lorsque les Gros autorisèrent Maximilien d'Outrevent à publier son guide, Palmyre exhuma de ses tiroirs les plans illégaux déjà commencés, et ne laissa l'écrivain en paix que lorsqu'il eut l'autorisation formelle d'achever la grande œuvre cartographique.

Gepetto Delaviole

Gepetto est un artiste de la colline aux Gribouilles. Accusé par un concurrent de dérober l'âme de ses sujets, il est tombé en disgrâce. Désireux de lui rendre sa célébrité, les Gros ont convaincu Maximilien d'Outrevent qu'il ne risquait rien en faisant appel à lui. Maître Delaviole a ainsi croqué les auteurs de ce guide - ces planches ont malheureusement été dérobées - ainsi que les personnages qui ponctuent les pages de l'ouvrage. Aujourd'hui, il a retrouvé sa place aux Gribouilles où il réalise sur demande des portraits, réalistes ou caricaturaux.

Joachim Fidelio

Joachim est l'héritier direct de Luther Fidelio, le farfadet qui inventa l'imprimerie en 1281. Il dirige aujourd'hui l'atelier de son aïeul et ses vieilles machines pressent une grande partie de tout ce qui s'imprime en Abyme. Dans ce guide, il a réalisé toutes les enluminures et a mis en page les textes et les dessins. Au jour de la grande presse, il a lui-même composé les encres, y distillant les teintures dont il a le secret.

De père en fils, les Fidelio sont des travailleurs acharnés mais discrets et leur atelier est un des lieux les plus difficiles à trouver du Quartier des Trabouliennes.

Olipheste

Olipheste est un de nos vénérés Gros. Sans lui, ce guide n'aurait pu voir le jour. C'est lui qui a convaincu ses frères de poser un amendement à leur édit et d'autoriser Maximilien d'Outrevent à rédiger le présent ouvrage. Gardant toujours un œil sur le travail réalisé, il s'est assuré que tout était mis à la disposition des auteurs et des dessinateurs. Il n'a pas hésité à piocher allègrement dans les trésors du palais pour que le projet soit mené à bien.

LA QUADRATURE des DIPLOMATES

Maximilien d'Outrevent nous fait découvrir le quart nord-est d'Abyme. En suivant les pas de cet étranger, nous nous hissons dans l'univers diplomatique de la cité des ambassadeurs, depuis les ports où débarquent les nouveaux arrivants, jusqu'à l'imposante administration diplomatique. Des extraits de son journal intime nous éclairent sur son avènement en Abyme…



Vue intérieure du Noctunnel, sous la Halle aux Embruns.

FRÉNÉSIES PORTUAIRES 2 3

DURÉE : deux jours, dont un d'excursion au vieux port.
QUARTIERS : Halle aux Embruns, Quadrant boucanier, nord d'Abyme.
POINTS FORTS : Abyme, un carrefour des populations ; ses ports et ses navires.
À LIRE : Onze royaumes en Abyme (p. 20), Vue intérieure du Noctunnel (p. 10)

1. Le débarcadère septentrional 2 1

P. 208 QUADRANT MODÉHEN F13

Noble visiteur, le débarcadère septentrional est le lieu idéal pour commencer votre visite d'Abyme. Lieu de passage et de croisements, il n'a pas son pareil pour exhiber la diversité des habitants de la cité. Le débarcadère s'étend sur les deux rives du Canal des Ambassadeurs dont la traversée vous coûtera au moins 10 deniers. Si vous n'avez pas les moyens, contentez-vous de la rive extérieure, sans doute la plus intéressante.

Dominés par la barbacane du Grand Pavé, les quais bondés accueillent des tonnes de marchandises qui arrivent en Abyme chaque jour. Les grues déchargent des péniches débordant de denrées en tout genre. Les dockers, pour la plupart des ogres, soulèvent ballots et tonneaux. Une fois remplis, les chariots partent irriguer la cité de toutes ces richesses venues de l'étranger.

Sur la rive extérieure, les commis des ambassades viennent prendre possession de leurs livraisons. Nous sommes entre les Quadrants boucanier et modéhen et les vieux pirates tapageurs côtoient les druides calmes et placides. Ils ne sont pas seuls ; tous les royaumes sont représentés. Il est en effet bien moins coûteux de convoyer ses marchandises par le troisième cercle que de leur faire traverser deux fois le Canal des Ambassadeurs. En flânant sur les quais, vous croiserez aussi bien des petits Lyphaniens aux yeux bridés et à la peau tannée que des guerriers paragéens ou mercerins, et autant de marchands enturbannés du lointain désert de Keshe que d'austères Liturges en robe de bure.

Sur la rive intérieure, les chariots sont hissés jusqu'au Grand Pavé et remontent de là vers la Place centrale où ils seront dirigés vers les différents quartiers d'Abyme. Ici, tout le monde est avant tout abymois et les disparités sont moins visibles.

Les DÉBARCADÈRES

Il existe plusieurs débarcadères en Abyme. Le septentrional est le plus important en raison de sa proximité avec la Halle aux Embruns. Les autres sont disséminés sur le Canal des Ambassadeurs.

Le débarcadère n'est pas le véritable port d'Abyme. Les péniches ne font que l'aller-retour entre lui et la Halle aux Embruns, où les navires venus de l'océan sont déchargés. C'est dans ce quartier portuaire que je vous emmène dans la suite de cet itinéraire. Pour vous y rendre, demandez aux bateliers repartant à vide du débarcadère de vous emmener (prix très variables, n'acceptez pas plus de 12 deniers). Prenez soin d'emmener de l'éclairage.

2. La Grande Écluse 1 0

P. 199 HALLE AUX EMBRUNS J19

Cette écluse titanesque compense le dénivelé entre le Canal des Ambassadeurs et la Halle aux Embruns, en marquant ainsi l'entrée. Alors que vous la traversez, ne manquez pas d'observer l'Éclusier. Ne vous y trompez pas, ce vieillard boiteux et déguenillé a bien la force de manœuvrer l'immense ouvrage. D'aucuns prétendent qu'il s'agit d'un démon, conjuré par l'architecte de l'écluse pour veiller sur elle.

Remarquez également sa demeure. **La Cabane de l'Éclusier** ne paye pas de mine, mais il s'agit d'un des meilleurs restaurants d'Abyme 3 4.

De l'écluse, admirez la vue impressionnante sur la Halle aux Embruns. Les plus grands navires disparaissent dans les entrées béantes du Noctunnel, lui-même écrasé par la ville de bric et de broc qui s'échafaude sur la halle.

Le Noctunnel



L'entrée du Noctunnel, vue depuis la Grande Écluse et dominée par le Quartier des Embruns.

3. Le Noctunnel 2 2

P. 199 HALLE AUX EMBRUNS K18-J19

Faites-vous déposer sur un quai quelconque, à l'intérieur du Noctunnel. Observez l'incroyable activité de ce port souterrain. Les feux follets guident les navires jusqu'aux appontages. Là, de savants systèmes de poulies et de palans permettent aux *ventiliers* de décharger les navires et de charger les barges et les péniches qui nourrissent Abyme. Ces trapézistes sautent de plates-formes en cordages en criant au-dessus des têtes. Leurs corps lestés de plomb viennent jouer les contrepoids. De lointains engrenages se réveillent et grincent. Des ballots énormes s'extraient des cales où ils ont passé des mois. Le tout est plongé dans l'obscurité et le ballet des lumières rappelle celui d'un feu d'artifice.

Attention, prenez bien garde à votre bourse pendant que vous êtes subjugué par le spectacle !



Deux options s'offrent alors à vous pour poursuivre la visite :

- *Embarquer sur un navire pour rejoindre directement le mouillage.*
- *Faire une visite aérienne du Noctunnel.*

Si vous avez le cœur bien accroché et que cette dernière option vous intéresse, demandez à un ventilier ou à un marin à rencontrer le Phalanger. Tôt ou tard, votre requête parviendra aux oreilles de cet étrange personnage que vous verrez bientôt descendre vers vous en planant telle une chauve-souris avec ses ailes mécaniques déployées. Personne ne connaît le Noctunnel mieux que le Phalanger. Pour 20 deniers de l'heure, il partagera ce savoir avec vous et vous guidera entre les échelles et les plates-formes vertigineuses. Les plus courageux s'élanceront avec lui de poutres en trapèzes, entre les cordes qui font le quotidien des ventiliers.

Pour continuer la visite, demandez au Phalanger de vous emmener au percevoile de la Flotteuse. Les percevoiles sont des trappes aménagées dans le toit du Noctunnel et donnant dans le Quartier des Embruns à proprement parler, construit au-dessus, à même la halle.

Le Phalanger



Le Phalanger, faisant visiter le Noctunnel à un farfadet effrayé.

4. La place de la Flotteuse 1 3

P. 199 HALLE AUX EMBRUNS K19

La place de la Flotteuse est le centre du Quartier des Embruns. À moins que vous n'apparteniez aux gens de la mer, évitez le reste du quartier. Il est assez dangereux, particulièrement la nuit. Ce n'est pas un hasard si les rues se nomment des rôdeuses par ici.

La place doit son nom à l'ancienne capitainerie, une demeure suspendue en son centre à une grande potence. Nul ne sait ce que la Flotteuse abrite aujourd'hui, mais on dit que ceux qui passent une nuit dessous se réveillent guéris de tous leurs maux. Ne prêtez pas crédit à cette légende. Vous risquez surtout de ne pas vous réveiller du tout !

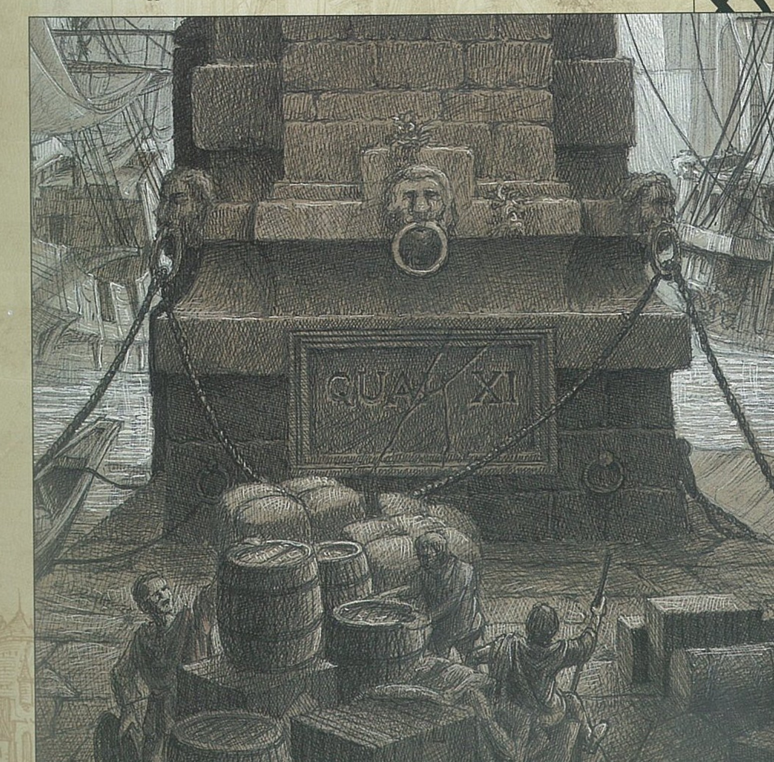
Le jour, la place reste un endroit où vous pourrez flâner calmement.

De nombreuses tavernes, *les cambusines*, bordent la place. Ma préférée reste **La Fiancée du Pirate** 1 2 tenue par la belle Amalia qui attend, dit-elle, le retour de son écumeur de mari qui doit revenir la couvrir d'or. Souhaitons qu'il se soit perdu en mer, car la cuisine d'Amalia est la meilleure de la place.

Les cambusines se partagent les arcades de la place avec *les cambusières*, des échoppes en tout genre, essentiellement dédiées au commerce maritime. Les enseignes sont nombreuses, mais on retiendra particulièrement :

- LE POINT CARDINAL 2 4, *échoppe du sympathique Maître Palmyre le Jeune, le meilleur cartographe en ville.*
- LE FANION ÉCARLATE 2 2, *vente, achat et confection de drapeaux, d'oriflammes et d'étendards en tout genre.*
- LE BON ŒIL 2 3, *un excellent artisan lunetier qui fait aussi bien dans la longue-vue – certains Gros se fournissent chez lui – que dans les binocles pour les vieux marins en retraite.*

Après avoir déjeuné, engagez-vous dans la rôdeuse des Vertiges que vous ne quitterez sous aucun prétexte. Au pied de la halle, prenez à droite dans l'avenue des Voiles. Bientôt, vous apercevrez les mats des navires appontés.





Navires se rendant au mouillage.



5. Le mouillage 🏛1 ⚔1

❋ p. 199 Halle aux Embruns K18

C'est ici que les navires viennent après avoir déchargé leurs marchandises dans le Noctunnel. Cet immense canal n'est plus qu'une succession de quais auxquels des bateaux viennent s'arrimer en triple file. Cales sèches et hangars bordent le canal et les quais sont le royaume des charpentiers navals. Le jour, leur travail produit un vacarme assourdissant et l'endroit est évité des promeneurs. La nuit, le mouillage prend un visage romantique. De nombreux couples abymois viennent rêver de mers qu'ils ne verront jamais en flânant entre les navires.

Outre les ouvriers, vous croiserez de nombreux marins errant sur les quais. La ville et son « port enterré » leur pèsent. Une famille de nains pêcheurs en a fait son parti et propose une excursion vers le port historique et abandonné d'Abyme. Le voyage prend des allures de pèlerinage pour les marins déboussolés par la cité tentaculaire. Pour le voyageur, il revêt un intérêt historique et esthétique indéniable.

Demandez le ponton de la famille Cabochetan. La traversée coûte 50 deniers aller-retour, mais vaut vraiment le détour. Les nains agrémentent le voyage de commentaires savants sur l'architecture abymoise. En leur compagnie, vous repasserez le Noctunnel et la Grande Écluse, emprunterez le Canal des Ambassadeurs jusqu'au canal de la Galopée, immense chenal aménagé entre les Quadrants mercerin et lyphanien pour permettre aux navires d'atteindre la Halle aux Embruns. Sorti d'Abyme, admirez la cité vue de l'extérieur. Trois heures de traversée vous conduisent au vieux port.

6. Le vieux port 🏛1 ⚔1

❋ Au nord, en dehors d'Abyme

L'ancien port d'Abyme se trouvait à l'extérieur de la cité, au bout de la digue septentrionale. Depuis la construction de la Halle aux Embruns, il a perdu son faste d'antan. Les grands navires n'y font plus halte et seuls quelques voyageurs pauvres ou cherchant la discrétion s'y font déposer. Les quais accueillent encore les pêcheurs malhabiles dont les affaires ne marchent pas suffisamment pour qu'ils s'offrent d'apponter dans le Noctunnel.

De fait, une communauté calme et tranquille s'est développée ici, loin du brouhaha de la cité. Si Abyme vous oppresse et que vous cherchez le repos, c'est ici qu'il faut vous réfugier. Les vieux marins se moquent ouvertement des citadins et coulent des jours paisibles, fumant la pipe sur les vieux quais vermoulus, en regardant défiler les navires allant et venant à la cité des ambassadeurs.

Plusieurs auberges accueillent les voyageurs de passage. Ma préférence va **Aux Toiles d'Abyme** 2 2 3 qui propose une demi-douzaine de chambres à prix modeste (4 deniers la nuit). Le propriétaire, Igrin Tasteflot, partage son temps entre la peinture et son auberge, dont les murs s'agrémentent de dizaines de tableaux d'Abyme, par toutes sortes de temps et de saisons. Certains sont à vendre.



7. Le phare 1 1

AU NORD, EN DEHORS D'ABYME

Le vieux port est dominé par le phare, situé sur une île non loin de là, et propriété de l'Ambassade boucanière. L'ambassadeur y a ses archives qui ne se visitent pas. Néanmoins, le vieux gardien de l'endroit pourra, selon son humeur, vous montrer la salle du foyer, et les impressionnantes lentilles qui forment le faisceau qui découpe le ciel nocturne du vieux port.

Pour revenir en Abyme, empruntez la digue plutôt que les chalutiers des Cabochetan. Il vous en coûtera bien moins de deniers et la marche est agréable. Passez la barbacane extérieure et pénétrez à droite dans le Quadrant boucanier.

8. L'Ambassade boucanière 4 2

P. 218 QUADRANT BOUCANIER B11

L'Ambassade boucanière a élu domicile dans l'ancienne forteresse d'Abyme. Son entrée est libre et plusieurs bâtiments se visitent :

Un fameux boucanier.

- *L'armurerie dispose de pièces rares et historiques. Sa pièce maîtresse est le sabre incrusté de rubis dont firent don les Hauts Diables à Rigello, le fondateur de l'Enclave.*
- *Le couloir des barbes accueille des portraits des plus célèbres corsaires boucaniers.*
- *La bibliothèque est bien achalandée en récits de marins et d'explorateurs. Sa salle des cartes regorge de trésors inestimables.*
- *Le chemin de ronde offre une bonne vue d'ensemble sur le Quadrant boucanier et sur son ambiance.*

Si vous souhaitez commencer l'itinéraire suivant de bonne heure, je vous conseille d'aller dormir dans le Quadrant mercerin, les auberges y sont nombreuses et bon marché. Mais si vous n'êtes pas pressé, profitez, le temps d'une soirée au moins, de l'ambiance joyeuse du Quadrant boucanier.



Un étranger en Abyme

JOUR PREMIER

Comment me suis-je retrouvé sous ce pont ? Le pont des Murmures… Où suis-je ? Quelle est cette cité incroyable ? Suis-je dans un rêve, dans un monde imaginaire ? Que m'arrive-t-il ?

Cette cité s'appelle Abyme. Jamais entendu ce nom. On me rit au nez quand je demande où acheter un guide de la ville. Il paraît que les autorités en interdisent toute édition. Avant toute chose, je dois trouver un cartographe, tâcher de comprendre où je me trouve.

JOUR SECOND

Des passants m'ont conseillé d'aller à un endroit qu'ils nomment la Halle aux Embruns. D'après eux, tous les étrangers passent par-là. Je n'ai pas osé demander de quoi il s'agit. J'y vais. J'en apprendrai sûrement plus là-bas.

JOUR TROISIÈME

Incroyable ! Un hangar immense. Plus grand que toutes les halles que j'ai visitées. Quelle ingéniosité ! Des navires dedans, des maisons dessus… Un port fluvial couvert en pleine ville… Ils l'appellent le Noctunnel. Si j'en crois divers marins, dont deux capitaines, interrogés ici ou là, le meilleur cartographe d'Abyme serait un certain Palmyre, place de la Flotteuse, sur la Halle aux Embruns.

JOUR QUATRIÈME

J'ai bien cru que j'allais mourir ! Un fou volant, muni d'un harnais le faisant passer pour une chauve-souris, m'a amené jusqu'au sommet du Noctunnel. Cette ville est folle !

J'attends que le Point Cardinal, l'officine de monsieur Palmyre, m'ouvre ses portes. Des types me tournent autour, que me veulent-ils ?

Palmyre ne connaît aucun des noms que je lui ai donnés. Je ne connais aucun des pays dont il parle. Il me conseille de rendre visite à l'Ambassade boucanière. Leur bibliothèque contiendrait de nombreuses cartes.

JOUR SIXIÈME

Enfin, je trouve l'ambassade. Je n'arrête pas de me perdre. Abyme est un vrai labyrinthe.

Le conservateur de la bibliothèque a fini par me jeter dehors. Je ne trouvais rien, je n'en pouvais plus. J'ai bien failli déchirer les pages de son atlas, un incunable, d'après lui.

Un érudit qui étudiait là m'a rattrapé. Il s'appelle Arminius Malach et comme moi, il est perdu en Abyme. Il vient d'une province liturgique et fait lui-même partie du clergé. Il m'a dit qu'il bravait l'interdiction des autorités de la cité et rédigeait, avec son nain de scribe, un guide à l'attention de ses compatriotes. Le rustre n'a pas voulu me montrer ses plans mais m'a offert un almanach, pour que je sache quel saint prier quel jour. Quel drôle de calendrier…

15e JOUR DU MOIS DE LA DRYADE

Au fond d'une taverne, un vieux pirate borgne me dit que seul le bossu du phare, près de l'ancien port pourra m'aider à rentrer chez moi.

16 DRYADE

Je suis sorti de la ville. Vue de l'extérieur, elle ne paraît pas si grande. Le phare ne doit pas être à plus d'une heure de route.

J'ai rencontré le bossu. Saturnalius. Un type très mystérieux. Il ne m'a pas aidé. Du haut de son phare, il a regardé vers la ville et m'a dit :

« Étranger, tu trouveras ton chemin en retournant inlassablement là où il a commencé. »

Une énigme maintenant. Je n'ai d'autre choix que d'essayer de la résoudre. Je retourne au pont des Murmures.



ONZE ROYAUMES EN ABYME

En arrivant en Abyme, les représentants de chaque Royaume crépusculaire doivent parfois bouleverser leurs habitudes.

Les Modéhens

En abandonnant leurs luxuriantes forêts, les Modéhens oublient leur bonne humeur proverbiale. De fait, sans les lutins du Quartier du Lierre qui les aident à fleurir leur quadrant, il y a fort à parier que l'Ambassade modéhenne dépérirait.

Les Mercerins

En Abyme, les Mercerins sont comme larrons en foire. La présence de diplomates de tous les royaumes leur permet de nouer de précieux contacts, de négocier des contrats juteux et de faire monter les prix en faisant jouer la concurrence. Seule ombre au tableau : la pièce mercerine ne fait pas office d'étalon or comme partout ailleurs, cette fonction étant assurée par le denier abymois.

Les Lyphaniens [1]

C'est sans doute pour ces nomades habitués aux grandes steppes balayées par les vents que l'adaptation est la plus radicale. La plus réussie également. Ils transforment leur quadrant en apposant des baraques de bois contre les solides bâtiments de pierre, et en recouvrant les canaux de pontons sur pilotis pour vaincre leur peur ancestrale de l'eau. Les petits hommes burinés ont abandonné leurs chevaux, trop gênés par le manque d'espace, et ce sont eux-mêmes que l'on voit galoper en tous sens dans les rues de leur quadrant.

Les Paragéens

La plus grande difficulté à laquelle les barbares des lointains Parages doivent faire face est l'abandon du troc. C'est finalement un avantage car leur quadrant est le seul à n'utiliser qu'une monnaie : le denier abymois.

Les Liturges

Abyme se trouve en principe sur leurs terres et les Liturges ont toujours conçu un rapport ambivalent avec la cité. D'une part, ils la détestent [2] car c'est une cité de dépravés, où démons et saisonins sont légion. Mais elle les fascine également et ils cherchent à la conquérir en abusant de leur proximité. De nombreux bâtiments d'Abyme sont de style liturge et marqués de la croix de Saint Neuvène, en particulier dans le troisième cercle qui était presque exclusivement liturge avant l'édit de 1203.

Les Urguemands

Possédant une des concessions les plus peuplées, les barons urguemands éprouvent un malin plaisir à le montrer, essentiellement pour narguer les Liturges, leurs ennemis de toujours. De fait, les Urguemands abymois sont fiers, fiers de vivre dans une ville qui se trouve en pleine Province liturgique.

Les Ophidiens[3]

Lorsqu'une méduse des Terres veuves souhaite séjourner ou s'établir en Abyme, elle se trouve confrontée à certaines difficultés. D'abord, son royaume est le plus éloigné de la Cité des Ombres ; le voyage est long et pénible, ce que la belle dame a du mal à supporter. Ensuite, elle doit faire face à l'inclinaison qu'auront ses esclaves à se libérer de ses charmes une fois arrivés dans la ville franche. Généralement, elle les affranchit et les paye grassement pour qu'ils restent à son service. Malgré ces deux problèmes majeurs, les méduses raffolent d'Abyme, en ceci qu'elle est la cité de tous les vices et tous les arts.



Les Princéens

Nul n'est plus heureux de venir en Abyme qu'un noble des Communes princières. Les intrigues de cours si chères aux Cités-États se trouvent ici décuplées tant la ville est le théâtre de toutes sortes de négociations. Pour s'établir en Abyme, les familles princéennes commencent par se livrer une véritable lutte d'influence, en se faisant bâtir les palais les plus voyants qui soient [4].

Les Keshites

Derniers arrivés, les habitants du lointain désert de Keshe ne sont pas en reste. Leur concession déborde désormais sur la janrénienne et les Keshites ont la mainmise sur de nombreux commerces. Un proverbe abymois dit : « Si tu ne le trouves pas dans le deuxième cercle, va le chercher dans la casbah. »

Les Janréniens

Autrefois, les chevaliers de Janrénie étaient bien implantés en Abyme. Depuis que la guerre a remis le pouvoir entre les mains des femmes, le Quadrant janrénien a tendance à dépérir, malgré les efforts redoublés de l'Ambassadrice. Mis à part les représentants officiels, peu de nouveaux Janréniens arrivent en Abyme et les anciens se sentent abandonnés par leur royaume.

Les Boucaniers

La concession boucanière est une des plus petites. De fait, les Boucaniers vivent plutôt en marge des autres royaumes. Mais ceux qui résident en Abyme s'y intègrent fort bien. À tel point que nombre d'entre eux préfèrent vivre sur la Halle aux Embruns, dans laquelle ils possèdent souvent un quai ou un navire.

Populations

Nombre d'habitants des quadrants au recensement de 1448, d'après Melbéduse Quatrepoil.

Modéhen	25 800
Mercerin	64 500
Lyphanien	58 100
Paragéen	19 400
Liturge	71 000
Urguemand	90 300
Ophidien	45 100
Princéen	103 200
Keshite	83 800
Janrénien	51 600
Boucanier	32 200
Total quadrants	645 000
Total Abyme	1 020 300

1 Voir aussi pp. 35 à 37.
2 Vous le sentirez en suivant le vicaire Arminius Malach et son diacribe Raskolnig dans la quadrature des pénitences (p. 52).
3 En Abyme, on préfère ce terme au terme « carme » communément employé dans les royaumes.
4 En voir l'illustration p. 94.





PROMENADES SYLVESTRES 1 2



Durée : une journée, bien remplie.
Quartiers : Quadrant modéhen et Quartier du Lierre.
Points forts : itinéraire paisible, à la découverte de la faune abymoise.
À lire : Faune et flore abymoises (p. 32), Vue du Quartier du Lierre (p. 30)

1. Le pont des Murmures 1 1

p. 208 Quadrant modéhen E15

Cette promenade d'une journée dans les quartiers les plus verts d'Abyme commence sur le pont des Murmures. Enjambant le canal Rougevert, ce pont abrite des échoppes modéhennes sous d'élégantes arcades. Depuis l'est, les riches Mercerins viennent acheter les produits issus de la science végétale du peuple des druides. À l'ouest, le pont s'ouvre en effet sur le Quadrant modéhen et ses canaux bordés de saules pleureurs. Bien que petit, ce quadrant dynamique offre une production artisanale riche et variée, soutenue par les lutins du Quartier du Lierre. De fait, les deux quartiers, fortement liés par le respect de leurs habitants pour le règne végétal, n'en feraient qu'un s'ils n'étaient séparés par le Canal des Ambassadeurs.

Le pont des Murmures vous donnera un avant-goût des trésors modéhens et lutins et vous trouverez, d'est en ouest, tel un capitaine mercenaire venu dépenser sa solde, une cinquantaine d'échoppes ou d'étals de qualité, répartie sur les deux étages du pont. Mes préférences vont à celles-ci :

- **Le Tonneau de Barcalinas** 4 5 *(première pile, en bas) est le meilleur caviste du quartier, et sans doute d'Abyme. Aménagées dans une pile du pont, les caves gardent une température constante, variable selon leur profondeur. L'échoppe est tenue par Isendir, un sympathique quadragénaire modéhen.*
- **La Tonnelle de Barcalinas** 4 4 *(première pile, en haut) est tenue par Riedelune, la femme du précédent. La Tonnelle est une excellente taverne où l'on sert les vins qui se vendent à la boutique. Si vous suivez cet itinéraire, ne manquez pas d'y prendre le petit-déjeuner en terrasse, en regardant le pont des Murmures prendre vie.*
- **Aux Mille Couleurs** 3 4 *(un étal immanquable, en haut) est sans doute le meilleur fleuriste du pont. Tenue par des lutins, la boutique offre un choix incroyable de plantes. Un gros défaut toutefois : elles sont toutes en pot et on dit qu'il arrive malheur à ceux qui les laissent mourir. Les lutins ne badinent pas avec la nature.*
- **Chez l'un des dix-sept apothicaires** 4 4 *du pont, vous trouverez forcément l'essence rare que vous cherchez, ou le remède à tous vos maux. Tous les commerçants sont de vieux druides, humains ou lutins, au savoir millénaire et aux conseils avisés. Dans leurs échoppes se mélangent les senteurs les plus variées, des plus douces aux plus enivrantes. Les prix pratiqués sont les mêmes d'une boutique à l'autre, mais chacune a sa spécialité.*
- **Le Petit Burin** 3 4 *(deuxième pile, en bas) est un ébéniste d'art au travail remarquable. Il réalise de superbes statues de bois et travaille sur commande. Gondoles, démons, Gros porte-bonheur, Maîtres-Géants forment son fonds de commerce et d'excellents souvenirs d'Abyme.*
- **Chez Kalin Éon** 3 4 *(un étal, en bas) vous sentirez les épices les plus variées qui soient. Kalin est une sympathique Keshite mariée à un Modéhen. Elle s'efforce, avec l'aide de quelques lutins, de cultiver des épices en Abyme, mais se fait surtout livrer la plupart de sa marchandise.*



QUI SONT LES BARCALINAS ?

Peu d'Abymois le savent, mais Barcalinas n'est pas le nom de famille d'Isendir et Riedelune. Barcalinas était prophète du temps de la Flamboyance et vivait dans le lointain Empire Moden-Hen' aujourd'hui morcelé. On lui doit l'invention du vin et c'est pour rendre hommage à cet incomparable génie que le couple a ainsi nommé ses deux établissements.

Une fois le pont des Murmures traversé, vous êtes dans le Quadrant modéhen. Je vous invite à y flâner au hasard, en gardant la direction de l'arbre-roi, inratable, la prochaine étape de notre visite.

2. L'arbre-roi 3 1

P. 208 QUADRANT MODÉHEN C15

Haut de trois cents coudées, cet arbre gigantesque domine le quartier. Sa nature exacte reste mystérieuse. Les Abymois affirment qu'il n'est qu'une construction des Modéhens alors que ces derniers jurent qu'il s'agit d'un arbre véritable – il en existerait plusieurs dans leur lointain royaume – qui se pétrifierait lentement sous l'influence de la cité. Toujours est-il que l'arbre-roi semble fait de pierre, même s'il a l'apparence d'un végétal, avec toutes ses nervures et ses ramifications. Devant sa finesse, j'ai pour ma part tendance à croire les Modéhens, mais chacun doit se forger son idée sur la nature de cette merveille.

Pour vous y aider, des nains de l'Équerre ont installé des nacelles et des poulies. Moyennant 8 deniers, vous pouvez escalader l'arbre et bénéficier d'une vue exceptionnelle sur le Quadrant modéhen et sur tout le nord d'Abyme.

Depuis l'arbre-roi, longez le canal des Grandes-Vignes vers le sud.

3. L'Ambassade modéhenne 2 0

P. 208 QUADRANT MODÉHEN C14

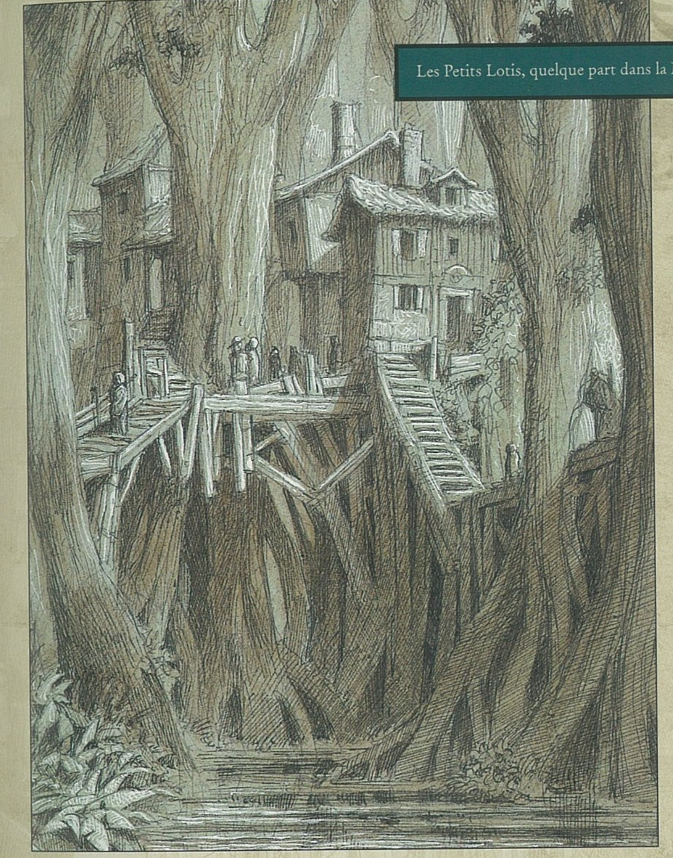
Le canal des Grandes-Vignes tire son nom des ceps plantés de part et d'autre de l'eau, sur des collines artificielles. Ici ou là, les demeures des vignerons ponctuent la géométrie des terrasses régulières.

Sur la rive septentrionale, l'Ambassade modéhenne en impose par rapport aux autres bâtiments du quadrant. C'est là que siège l'ambassadeur du lointain royaume, régnant en maître sur le quartier végétal.

ARCHITECTURE MODÉHENNE

Le Quadrant modéhen est sans doute celui dont l'unité architecturale est la plus prononcée. Sur les bâtiments anciens, les Modéhens n'ont fait qu'ajouter des éléments végétaux : lierres sur les façades, arbres au bord des canaux, plantes dans les maisons...

Traversez le quartier jusqu'au Canal des Ambassadeurs, demandez à un passeur de vous déposer à l'orée septentrionale de la Mangrove, dans le quartier du Lierre.



Les Petits Lotis, quelque part dans la Mangrove.

4. La Mangrove 1 4

P. 198 QUARTIER DU LIERRE F13-G15

Les lutins ont la mainmise sur le Quartier du Lierre. Par l'emprise qu'ils ont sur les végétaux qui envahissent les rues à une vitesse surnaturelle, ils rendent la vie impossible à ceux qui n'ont pas leurs faveurs. Tous les matins, les jardiniers sénéchaux s'appliquent à retailler le lierre qui a poussé durant la nuit, libérant ainsi les aiguilles des horloges publiques, les lampadaires, les fenêtres et les portes des résidents.

En un point précis du quartier, ils ne semblent pas vouloir – ou peut-être ne pas pouvoir – se battre contre la végétation. Couvrant une douzaine de canaux, cette véritable mangrove a gagné sur quelques anciennes demeures qu'elle recouvre tout à fait. De l'extérieur, elle ressemble à une forêt inextricable de laquelle émergent ici ou là d'antiques clochers, des toits de maisons lutines et des passerelles imposées par le Palais d'Acier pour que, faute de pouvoir y entrer, on puisse quand même traverser le territoire. L'intérieur est un véritable labyrinthe d'escaliers et de ponts perpétuellement déplacé par ses habitants qui se plaisent à en changer les passages et les accès.

Il est donc hors de question de visiter seul la Mangrove. Mieux vaut vous en remettre à un lutin, même si ceux-ci sont fort facétieux.





Si vous y parvenez, vous découvrirez une véritable ville dans la ville, avec ses maisons, ses tavernes, ses magasins, sa milice, le tout en miniature, à la taille de la gent lutine. Prenez garde à ne pas les vexer : respectez les plantes ! Ne cassez ni ne cueillez rien sans permission !

Si vous suivez l'itinéraire, il est temps pour vous de déjeuner et je vous recommande ***Les Petits Lotis*** *1 3 dans la Mangrove, une excellente adresse malheureusement peu accessible.*

5. La place des Fous 1 2

P. 198 QUARTIER DU LIERRE H15

Si vous êtes parvenu à rentrer dans la Mangrove, demandez à en sortir par la passerelle des Bosques qui se prolonge par une rue du même nom – si vous avez emprunté les passerelles qui dominent le domaine des lutins, vous la trouverez sans peine. Il ne vous reste plus alors qu'à grimper l'escalier des Myrtes pour atteindre la place des Fous.

La place des Fous tire son nom de l'asile qui l'entoure. Chaque jour de beau temps, les médecins qui tiennent l'endroit libèrent leurs patients, des êtres à l'esprit dérangé ou perdu, et les laissent errer sur la place. Le vieil apothicaire de l'asile prétend en effet que les rosiers noirs de Modée qui bordent l'endroit ont la vertu de calmer les esprits. Il ne s'agit là que d'une légende, que contredira n'importe quel herboriste sérieux. Évitez donc tout achat dans **la boutique de l'asile** 4 1, qui propose poudres et encens à des prix exagérés. La tisane du père tranquille est une véritable infection. Non, tout l'intérêt de la place réside dans ses pensionnaires. Lors de mon passage, j'ai pu croiser les trois figures emblématiques suivantes, mais il n'est pas exclu qu'elles aient été considérées comme « guéries » depuis. J'en doute néanmoins, car elles font toute la popularité de la place.

- **MOLOCH'** est un vieux conjurateur rongé par la folie. Il a décidé de mettre ses talents au service du peuple. Si vous lui apportez les encres nécessaires (voir p. 134), il vous offrira l'aide d'un démon convoqué par ses soins. Il n'y a pas de danger ; les pactes que Moloch' passe pour les autres n'impliquent toujours que lui.

- **L'ENTRECOUPEUSE** prodigue des augures sous forme de poèmes, dès l'instant que vous lui offrez sa matière première : des chroniques abymoises, des pamphlets liturges, ou quoi que ce soit de publié et de sentencieux. Sa technique est simple : elle les découpe et les recompose pour comprendre leur sens caché. Le résultat est souvent – croyez-moi, j'en ai fait l'expérience – prémonitoire. Et il ne vous en coûtera que le prix d'une chronique (1 denier). Essayez de la voir travailler, c'est impressionnant. Elle coupe, déplace, replace, recoupe à une vitesse vertigineuse.

- **LE DÉCOUPÉ** prétend que son corps s'est séparé en plusieurs morceaux indépendants ayant chacun sa personnalité. Vous pourrez ainsi demander à parler à son cœur, à l'une de ses mains, à son ventre, que sais-je encore. Ne soyez pas surpris, l'homme est ventriloque. Ses dialogues intérieurs sont de vraies pièces de théâtre. On murmure que le pauvre homme est amoureux de l'entrecoupeuse et qu'elle l'aurait persuadé de se scinder ainsi pour comprendre le sens caché de son existence.



SUR LES PAS DE MASPALIO

Maspalio est un farfadet, héros attachant des romans de Mathieu Gaborit. Les lecteurs passionnés se souviennent que le prince voleur, également conjurateur, rencontre son Advocatus Diaboli sur la place des Fous, dès le premier chapitre d'Aux ombres d'Abyme. Un jeu de piste s'offre alors à vous : rebrousser le chemin du farfadet pour dénicher l'hospice de Daconti dans lequel il aurait séjourné avec sa bande à l'heure de la retraite. Empruntez la venelle des Traversaines jusqu'à ce que vous croisiez l'escalier de l'Official. Descendez ce dernier prudemment, car il est terriblement raide. Descendez ensuite la grande rue des Treilles et profitez-en pour acheter quelques bouteilles de vin aux marchands qui la bordent. Au bout de quelques lampadaires, vous devez emprunter un petit escalier sur votre gauche, repérable à une grosse flèche de bois figurant une chandelle allumée. Il donne dans la rue des Ciergeries que vous descendrez jusqu'au bout. Une visite aux artisans de la rue s'avèrera fort intéressante pour ceux qui se sont toujours demandé comment on glissait les mèches dans les bougies. La rue donne sur le Canal des Ambassadeurs. Remontez la grève sur votre droite et dépassez une grande horloge publique. L'hospice de Daconti est à deux pas, à vous de deviner de quelle bâtisse il s'agit. Un indice : c'est une ancienne auberge, fermée suite à l'édit des Gros reléguant les étrangers dans le troisième cercle.

Notez que Mathieu Gaborit donne d'autres indications sur la localisation de l'hospice de Daconti. Dans les chapitres 7 et 11 de la première édition de La Romance du Démiurge, il le situe près des rues des Puy-Front et de Petit-Fol, ce qui ne saurait être cohérent avec l'emplacement précédent. Il semble qu'à ce stade, l'auteur ait voulu dissimuler l'emplacement exact du repère de Maspalio, comme pour le protéger de la Milice d'Acier qui le poursuit à ce moment du récit. En revanche, vous trouverez bien, non loin des deux rues ci-dessus, la demeure où séjourna Melisse, la méduse qui servit les desseins de Maspalio dans sa lutte contre les Abysses. C'est au 14 de la rue des Ypres.

6. La clairière 1 1

P. 198 QUARTIER DU LIERRE H13

Depuis la place des Fous, descendez la rue des Myrtes jusqu'au bout et prenez à droite dans l'avenue de la Ronce. « La clairière » est indiquée par des panneaux de bois sur la gauche. Suivez-les et ne vous étonnez pas s'ils mènent à des escaliers abrupts ; la clairière est en fait une place surélevée au-dessus du quartier.

De jour, elle est plutôt déserte, les gens qui y vivent travaillant généralement dans le quartier en contrebas. Seule **la taverne de maître Dutil** 3 4 mérite le détour ; le vieux lutin y vend les bières qu'il brasse lui-même, et dont la variété de goût est exceptionnelle. À siroter à l'orée de la clairière, en contemplant la vue superbe sur les premières étapes de cet itinéraire (voir p. 30 la vue aérienne du quartier).

La nuit, en revanche, l'endroit est bondé à l'occasion des fêtes lutines. Il s'en tient tous les soirs, sauf si la communauté vient à perdre un de ces membres. Allez-y, vous ne serez pas déçu ! Vous pourrez déguster gratuitement les fruits des cultures lutines, pour peu que vous vous soumettiez à leurs jeux et à leurs farces. Rien de bien méchant, sauf qu'on dit que leur poil à gratter résiste aux meilleurs bains… Les mages jornistes montent parfois depuis leur académie (un moulin à deux aubes que vous pouvez voir en contrebas) pour se détendre un peu, et gratifient les fêtards de quelques effets pyrotechniques de leur cru. Il s'agit bien sûr de feux magiques qui ne peuvent enflammer la végétation alentour.

Notez que la clairière est un des rares endroits d'Abyme accessibles aux géants et vous aurez sûrement l'occasion d'en rencontrer un. N'ayez crainte, ils sont impressionnants, mais généralement fort gentils.





7. Les apothicaires du Grand Pavé 4 3 1 2

P. 198 QUARTIER DU LIERRE G13-I13

La clairière est reliée au Grand Pavé par un pont de pierre, et se présente finalement comme un appendice de l'avenue qui traverse Abyme du nord au sud. À ce niveau, vous trouverez de nombreux apothicaires venus vendre leurs produits aux chalands qui empruntent la voie majestueuse. Beaucoup plus faciles d'accès, ces commerçants pratiquent des prix plus élevés que ceux du pont des Murmures, pour une qualité moindre. Passez donc votre chemin et traversez l'avenue pour descendre de l'autre côté, dans le Quartier de l'Aigue-Marine. Notre dernière étape est un jardin d'un genre particulier.

8. Le jardin démoniaque 3 4

P. 207 QUARTIER DE L'AIGUE-MARINE I12

Demandez votre chemin vers le jardin démoniaque aux passants ; tous les habitants du quartier le connaissent.

Perdu entre quatre immeubles résidentiels, ce carré de terre n'a jamais été constructible. Le sol serait pourri par une infiltration remontant directement des Abysses… Plusieurs tentatives furent faites, toutes vouées à l'échec : les bâtiments ne tenaient pas et le lieu abandonné devint un terrain vague. En 1235, un démon dont le nom est aujourd'hui oublié obtint de rester en Abyme pour s'occuper de ce lopin de terre. Son travail fut admirable et il réhabilita le carré en y faisant pousser des plantes abyssales. Aujourd'hui, tous les voisins le connaissent, l'apprécient et l'appellent communément « le Jardinier ».

Il offre des visites guidées de son jardin démoniaque, uniquement aux heures et aux endroits qui restent dans l'ombre des immeubles, là où les plantes ne projettent pas leurs propres ombres desquelles peuvent – paraît-il – surgir les plus horribles démons. Les meilleures visites se font au crépuscule.

Ombre ou pas ombre, méfiez-vous toujours des végétaux. Ceux-ci semblent marmonner dans une langue gutturale, ceux-là sont de couleur changeante. Certains sont violemment carnivores, d'autres vous saisissent et tentent de vous entraîner aux Abysses. Un lieu bien étrange que celui-ci, dans lequel tout peut arriver…

LES AUTRES JARDINS

Abyme est une cité encaissée, qui ne laisse que peu de place aux espaces verts, à part dans les quartiers du Lierre et modéhen où ils sont intégrés à l'architecture. Quelques autres jardins sont néanmoins dignes d'intérêt :

- LE MONT AUX LUCIOLES *(p. 158), Quartier étudiant. Cette colline pentue et boisée accueille le bâtiment principal de l'université abymoise.*
- LE JARDIN SCÉNOGRAPHIQUE *(p. 88). Des jardiniers urguemands entretiennent un labyrinthe botanique autour du manoir constituant leur ambassade. Vues d'une passerelle le surplombant, les allées dessinent des formes géométriques au sens mystérieux.*
- LA PLACE DES LIBERTINS *(p. 78). La prison d'Abyme contient sans doute la plus grande étendue boisée de la cité, mais il n'est malheureusement pas possible de la visiter sans y avoir été invité.*

Pour enchaîner l'itinéraire suivant, empruntez le Canal des Ambassadeurs et allez dormir dans le Quadrant mercerin.

Un étranger en Abyme

26 DRYADE

« Étranger, tu trouveras ton chemin en retournant inlassablement là où il a commencé. »
Voici des jours que j'arpente le pont des Murmures en long, en large et en travers pour comprendre le sens profond des paroles de Saturnalius. Je dors dans des bâches, sous les étals abandonnés pour la nuit. Des miliciens font des rondes, mais je suis bien caché.

2 TROLL

Cette nuit, ils m'ont découvert. Ils m'ont roué de coups pour finir par me jeter dans le canal. J'ai bien cru mourir noyé mais j'ai refait surface et me suis mis à nager. L'instinct ou le hasard m'a mené là où je suis apparu, sur le quai, sous une pile du pont. Là où mon périple a vraiment commencé. J'aurais dû y penser plus tôt.
Étrange… Une fissure prend naissance dans la pierre, précisément là d'où j'ai surgi l'autre nuit. Je jurerais qu'elle n'était pas là quand je suis arrivé.

6 TROLL

La fissure s'étend de jour en jour ! Elle a quitté le pont et entre dans le Quadrant modéhen. Je vais la suivre.

15 TROLL

La fissure traverse maintenant tout le Quadrant modéhen. J'ai l'air d'un fou à la suivre attentivement. Je crois qu'un type me surveille, une grosse silhouette que j'ai vue plusieurs fois.

17 TROLL

Catastrophe ! Ma fissure aboutit tout droit à un immense canal qu'aucun pont ne traverse. Les gondoles sont chères…

20 TROLL

Enfin, après trois jours de travail, j'ai l'argent pour traverser. J'ai peu d'espoirs de retrouver ma fissure, mais je n'ai rien d'autre à faire…

21 TROLL

Je l'ai retrouvée ! Juste en face de là où je l'ai quittée dans le Quadrant modéhen. Ma fissure. Elle a pris un peu d'avance.

23 TROLL

Aujourd'hui, elle m'a mené à une place que sillonnent incessamment des débiles plus ou moins profonds. Elle ne mettra pas plus de quelques heures à traverser. J'ai revu le gros qui me surveille, et j'ai surpris un drôle d'éclat sous son chapeau. Je me suis renseigné. Certains mages ont une gemme enchâssée dans leur front…

25 TROLL

Incroyable ! Pendant que je dormais caché dans un arbre, un animal a dû sortir de ma fissure. Une motte de terre, au pied de mon arbre, juste dans le prolongement de ma fissure.

28 TROLL

Elle entre dans le Quartier de l'Aigue-Marine maintenant…

2 PHÉNIX

Je crois que nous touchons au but. Ma fissure a disparu dans un petit jardin coincé entre quatre immeubles. Un passant m'a informé qu'il s'agissait du jardin démoniaque et qu'il ne se visitait qu'en fin d'après-midi. Je reviendrai tout à l'heure.
Pendant que le Jardinier nous racontait ses histoires sanguinolentes, j'ai vu quelque chose s'agiter dans un bosquet. En écartant une plante huileuse, j'ai découvert un drôle de lézard qui me regardait fixement. Derrière lui, il n'y avait pas de doute : cette tranchée ne pouvait être que l'aboutissement de ma fissure, et le lézard en était sûrement son auteur. Il a essayé de me mordre, mais il a l'air domptable. Je l'ai glissé dans mon sac, et j'ai rejoint le groupe. Les histoires du Jardinier m'ont convaincu qu'il s'agit d'un démon…







Le Grand Pavé sépare le Lierre de l'Aigue-Marine.

FAUNE ET FLORE ABYMOISES

Faune

Extraits des carnets de voyages de Valian Torte, pour l'académie druidique modéhenne.

12 Nymphe 1423
Mes premières abeilles safran, chez l'ambassadeur ! Même taille que les abeilles communes, corps plus rebondi, couleur orangée en période de sommeil. Il faut absolument que je me procure un spécimen pour comprendre comment elles émettent cette lumière – riche, dorée, plus douce et moins crasseuse que celle des torches.

15 Nymphe 1423
Promenade sur les canaux. Ai recensé pas moins de vingt espèces de poissons et je n'ai probablement pas tout vu, en particulier les espèces en eaux profondes. Toutes sont carnivores, agressives. Les plus petits, argentés, font une décicoudée de long dont une moitié est occupée par la mâchoire. Les plus grands, longilignes, atteignent deux coudées. D'après mon guide, toutes les espèces ne sont pas nommées, peut-être pourrai-je ramener dans la Marche un Poisson Torte ?

24 Nymphe 1423
Aujourd'hui, j'ai longé la Grande Maîtresse jusqu'au Quadrant parageen. Ce que l'on raconte est vrai : il y a des mammouths en Abyme. Ces gigantesques pachydermes laineux aux impressionnantes défenses courbes conviennent tout à fait à la démesure de la cité. Ils manœuvrent les monte-charge de la barbacane au bord du Canal des Ambassadeurs. En fait, j'ai l'impression que chaque royaume a amené en Abyme ses animaux préférés. J'ai pu constater que cela va du chat au cheval en passant par les singes hurleurs de l'Enclave boucanière !

28 Nymphe 1423
Population hallucinante d'oiseaux observée autour et sur le Palais des Gros. Ils grouillent, il n'y a pas d'autre mot. De près, leurs cris font une cacophonie assourdissante mais qui semble parfois s'orchestrer. L'espace d'un instant, une véritable symphonie prend forme. À d'autres moments, le silence se fait d'un seul coup. Comme si les milliers d'oiseaux agissaient de concert ! Ce n'est pas possible. L'ambiance d'Abyme doit me porter sur les nerfs…
Ai observé une variété particulière de la pie commune dont le bec s'est renforcé et déformé jusqu'à former une vrille puissante capable de perforer la fiente durcie qui recouvre le palais. Il faut que je dresse une liste des métamorphoses qu'Abyme a imposées aux animaux.

2 Dryade 1423
Hier, j'ai trouvé un guide pour m'emmener dans les égouts. Ce que je soupçonnais d'après mes observations en surface est avéré : les rats, énormes qui plus est, sont légions. Ils ont un comportement social très évolué et ne semblent pas particulièrement agressifs. Il semblerait qu'ils gardent certains des tunnels. Je commence à saisir le fonctionnement d'Abyme. Cette cité se comporte comme un corps vivant complexe, constitué de millions de composants, dont les rats (et les habitants, et les bâtiments, deviendrais-je fou ?). Tout agit de façon apparemment concertée.

Composition de botanique sur 10 points

Grande Université abymoise
Date : 2 troll 1451
Professeur : V. Torte
Sujet : la flore abymoise
Étudiant : Béline Antoise

Q1 (0,5 point) – Dans quel quartier d'Abyme trouve-t-on la plus grande masse de végétation ? Quelle est sa caractéristique principale ?
R – *Le Quartier du Lierre. La végétation pousse anormalement vite et doit être, chaque jour, taillée et soignée par les lutins, les meilleurs des jardiniers et des herboristes. Le sol y est saturé en ténèbre et de nombreuses espèces uniques en Harmonde – propriétés souvent mal connues – y poussent. Elles sont protégées et étudiées par les lutins.* / 0,5 point
Q2 (3 points) – Nommez et décrivez au moins trois espèces qui ne croissent qu'en ce lieu.
R – *La valériane argentée : les fleurs diffusent une légère lumière comme celle de la lune. La rose dormante qui ne s'épanouit qu'à la nuit tombante. Une sous-espèce est la rose géante abymoise dont les minuscules boutons noirs de jais éclosent en des fleurs rouge sang, larges d'une coudée, uniquement pendant ~~la 27e heure~~. Le lierre de la nuit aux feuilles violacées. La pluie d'automne ayant séjourné sur ses feuilles donne les gouttes de jouvence recueillies par les apothicaires.* / 25e heure, pas 27e ! 2,5 points
Q3 (1 point) – Qu'est-ce que la Purpura Magnifica ?
R – *Une petite fleur grasse à trois pétales écarlates, pulpeux et veloutés, qui ne pousse qu'en Abyme et uniquement sur les pavés souillés de pourriture autour du Palais des Gros. Elle répand un parfum douceâtre et aigre qui rappelle celui de la sueur.* / 1 point
Q4 (1 point) – Qu'est-ce que la Mangerouille ?
R – *Une mousse gris acier qui se nourrit de rouille, cultivée avec soin dans le Quartier du Lierre car elle est utilisée pour soigner le Palais d'Acier. Déposée sur les points de rouille, elle se développe rapidement jusqu'à recouvrir toute la zone. Elle meurt d'elle-même lorsqu'elle n'a plus de quoi subsister et se désagrège alors en une poudre fine couleur d'ardoise.* / 1 point
Q5 (1 point) – Qu'est-ce que l'arbre-roi ?
R – *Un arbre un peu grand ?* Vous auriez pu faire preuve d'imagination, faute de connaissances… Sortez du deuxième cercle ! / 0 point
Q6 (0,5 point) – Nommez un autre lieu d'Abyme où poussent des plantes uniques en Harmonde.
R – *Le jardin démoniaque, dans le Quartier du Clair-Obscur. Les plantes, soignées par un démon nommé le Jardinier, ne s'épanouissent que dans les ombres portées ou dans la pénombre.* / 0,5 point
Q7 (3 points) – Nommez et décrivez au moins trois plantes particulières à ce lieu.
R – L'absinthe pourprée, dont les longues tiges s'ornent de dizaines de petites fleurs sombres qui distillent au crépuscule un parfum violament hallucinogène. ~~L'ancolie nocturne~~ dont la large corolle s'orne de pétales préhensibles qui vous enserrent comme des bras trop aimants pendant que le bruissement des basses feuilles de la tige suggère une plainte à fendre le cœur. Le pin minuscule qui ne dépasse pas la demi-coudée de haut mais dont les épines s'allongent instantanément à l'aproche d'autres êtres vivants. Son poison est mortel.
Attention à l'orthographe, vous vous relâchez ! Vous confondez l'ancolie nocturne avec l'ancolie amère. L'ancolie nocturne est inoffensive mais présente des pétales noirs étoilés de jaune. / 2 points

7,5/10 Attention, vous faites preuve de beaucoup de poésie, j'aurais préféré de la rigueur scientifique !



EMBROUILLES MERCENAIRES 1 4

DURÉE : deux jours.
QUARTIERS : mercerin et lyphanien. Incursions dans le Quadrant paragéen, les Traboulienes et le Clair-Obscur.
POINTS FORTS : à la rencontre des guerriers et des mercenaires abymois.
À LIRE : –

1. L'Ambassade mercerine 1 2

P. 209 QUADRANT MERCERIN D18

Pour commencer cet itinéraire qui vous mènera devant les meilleurs guerriers d'Abyme, rendez-vous à l'ambassade de la République mercenaire.

L'ambassade est située dans une ancienne forteresse. Son entrée est libre et la place est en général noire de monde. Avant tout, défiez-vous des pickpockets ! Les visiteurs rassurés par cette enceinte guerrière ont tendance à penser que leur bourse est en sécurité et à relâcher leur attention, pour le plus grand bonheur des malandrins.

Contre toute attente, l'Ambassade mercerine n'est pas dédiée au mercenariat, mais plutôt au commerce de biens. L'enceinte abrite **une gigantesque auberge** 3 2 2 dans laquelle les Mercerins viennent s'installer pour vendre le fruit de leurs campagnes militaires, qu'il provienne de la récompense ou du pillage. Certaines marchandises sont confiées à des marchands spécialisés qui tiennent boutique dans l'enceinte même et qui les vendent aux visiteurs en s'attribuant une marge conséquente. D'autres sont directement négociables avec leurs propriétaires dans l'auberge, ou sur des étals au-dehors. Enfin, les biens les plus alléchants sont mis aux enchères le premier jour de beau temps de chaque mois, sur la place centrale de l'ambassade, nommée la place aux Pupitres en raison des antiques lutrins de pierre derrière lesquels hurlent les huissiers. À ne pas rater, surtout si vous êtes riche. Il m'est impossible de vous dire ce que vous y trouverez car cela change énormément d'un mois à l'autre.

Sous ses apparences de marché permanent, la véritable ambassade se cache dans les casernements qui bordent la place. Vous pouvez en avoir un aperçu en entrant dans un bureau de recrutement ou dans un office d'enrôlement. À ne pas confondre.

Asseyez-vous dans un coin d'un bureau de recrutement et observez les riches Abymois venus engager des guerriers, du garde du corps au navire de guerre, en passant par des vigiles pour surveiller un entrepôt ou une escorte pour protéger un convoi.

Allez ensuite voir un office d'enrôlement. Contraste saisissant, vous verrez la lie d'Abyme essayer de se faire engager dans une compagnie mercenaire. Méfiez-vous, les recruteurs, atterrés par l'état physique des candidats, ont tendance à enrôler de force les visiteurs en bonne santé qui viendraient à passer par leur bureau…

Bien sûr, ces bureaux ne sont que la partie visible d'un système extrêmement hiérarchique et impénétrable qui dirige l'Ambassade mercerine.

La tour qui surplombe la place aux Pupitres n'appartient pas réellement à l'ambassade, mais plutôt au Cryptogramme-magicien. On dit qu'elle fut amenée par magie depuis la cité de Lorgol qui serait faite de mille tours semblables. À moins d'être vous-même mage, vous ne pourrez la visiter, à l'exception de son rez-de-chaussée qui contient des bureaux – vous pourrez essayer d'y engager un mage – ainsi qu'un intéressant musée dédié à la magie.

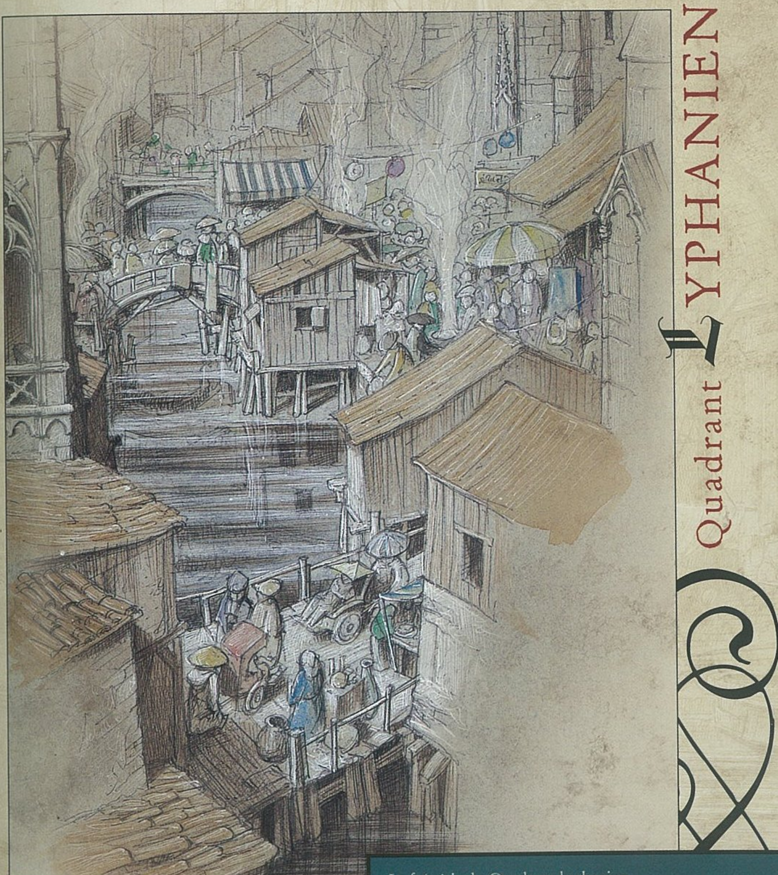
2. Le musée du Cryptogramme 4 0

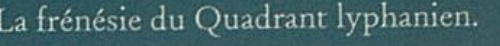
P. 209 QUADRANT MERCERIN D18

Cet endroit se vante d'être le seul au monde où les magiciens révèlent officiellement un peu de leurs secrets. Vous apprécierez à l'entrée l'avertissement qui stipule que tout autre musée dédié à la magie est une imposture. Par cet avertissement, les mages visent particulièrement la demeure de Mnémoriane la fée noire (voir p. 162). N'en tenez pas compte. La magie est tellement diverse et mystérieuse que tout éclairage est bon à prendre.

Ici, pour la somme de 10 deniers, vous pourrez observer de vieux grimoires, des anneaux et des baguettes magiques, les gemmes que les mages enchâssent dans leur propre corps, et de nombreux autres objets plus ou moins magiques. Le clou de la visite réside dans les quelques danseurs des trois obédiences que vous verrez à la fin du parcours. Notez qu'un conférencier vous suivra pendant toute la visite et vous assènera l'histoire du Cryptogramme-magicien (pour plus de détails sur celui-ci, voir p. 156).

Lorsque vous sortirez de l'ambiance calme et mystérieuse du musée, vous replongerez dans la foule musclée et suante qui bat le pavé de l'ambassade. Un contraste saisissant.




La frénésie du Quadrant lyphanien.



3. Le Quadrant lyphanien 2 1

P. 210 QUADRANT LYPHANIEN

La meilleure façon de visiter le Quadrant lyphanien est de s'y perdre, même si les apparences ne vous y invitent pas. En effet, il n'est pas rare de voir un cadavre criblé de flèches dériver dans un canal saumâtre, ou un violent règlement de comptes au fond d'une impasse obscure. Vous serez sûrement le témoin involontaire de violences en tout genre : menace, châtiment, bagarre, viol, meurtre… Néanmoins, vous ne risquez rien, dès l'instant où vous ne prenez pas parti. Les petits hommes à la peau burinée sont très affables avec les étrangers, même s'ils sont capables des pires atrocités entre eux. Veillez simplement à ne pas mettre le nez dans leurs affaires.

Flânez donc dans les ruelles et sur les ponts du quadrant. Vous noterez qu'ici, les canaux ne sont que très peu empruntés. Les Lyphaniens ont peur de l'eau et ne font confiance à aucune embarcation. De fait, ils ont construit plus de ponts que dans d'autres quartiers, et certains canaux sont entièrement recouverts de pontons sur pilotis, lieux de marchés quasi-permanents.

Si votre estomac est bien accroché, je vous conseille de vous alimenter sur ces pontons. **Sur des étals brinquebalants** 1 3, des matrones lyphaniennes font griller toutes sortes d'animaux qui ne se mangent nulle part ailleurs en Abyme : chats, rats, pigeons, anguilles, araignées des canaux, cafards… Ne vous laissez pas impressionner, plus ils ont l'air dégoûtants, meilleurs ils sont. L'anguille cafardée est un vrai délice. Pour ceux qui ne seraient pas capables de passer outre les apparences, il n'y a qu'une alternative : **Le Ventre Percé** 3 1, une auberge à usage des étrangers, dans laquelle vous trouverez à des prix prohibitifs de la nourriture normale, mais infecte. À bon entendeur…

Même si vous n'y mangez pas, attardez-vous sur les pontons. Tout s'y achète et tout s'y vend car les Lyphaniens ne tiennent pas d'autre boutique. Si votre âme belliqueuse vous pousse à acheter l'arc en os ou le trancheur de tête, célèbres armes des cavaliers des steppes, c'est là que vous les trouverez, entre les peaux d'un tanneur et un enclos où vous pourrez choisir un cochon ou une poule. Fouinez, de nombreux trésors se cachent dans les marchés lyphaniens.

Entre les échoppes, des saltimbanques s'exercent toute la journée à des jeux guerriers : lancer de couteaux, lutte acrobatique, dressage de poneys… L'occasion pour vous de constater l'habileté légendaire des hommes des steppes. Essayez d'assister à une course de chevaux à l'hippodrome Volotka, où tous les coups sont permis pour passer la ligne d'arrivée en premier ! Les Lyphaniens retrouvent là, le temps d'un après-midi, la fièvre des galops sur la steppe ; la fête bat son plein dans l'édifice et tout autour.

À la nuit tombée, la vie continue et les étals s'ornent de lampions multicolores. Avec l'odeur et la fumée des braseros, ils donnent à la nuit lyphanienne une ambiance unique. Le quadrant ne dort jamais, vous pouvez en profiter jusqu'à l'aube. Mais si vous souhaitez dormir, vous trouverez sans peine à vous loger à des prix ridicules, un peu partout dans le quadrant. Demandez par exemple, **La Selle Dorée** 1 3, une auberge tenue par Yilda un sympathique vieillard qui vous abreuvera de ses histoires de jeunesse, lorsqu'il chassait le grand loup dans le nord gelé de la Lyphane.

Avant de vous coucher, je vous conseille vivement d'entrer dans une de ces maisons aux enseignes rouges. Rouge comme le sang qui circule dans nos corps. Vous pourrez y subir un massage lyphanien typique. Vous aurez mal sur le coup, mais vous vous sentirez bien dans votre corps pour la décade à venir.

LES CLANS REFONDÉS

En Abyme, les clans nomades des lointaines terres lyphaniennes subsistent sous la forme de bandes organisées. Les rivalités commerciales sont intenses, les règlements de compte nombreux et les mariages entre membres de clans différents font l'objet de tractations infinies.

Si vous avez la chance de visiter Abyme au début du printemps, ne manquez pas la parade des lampions, le onzième jour de la nymphe. Toute la nuit, une longue file indienne de danseurs sillonne le quartier pour célébrer la levée des camps et les grandes chasses. Les étrangers sont les bienvenus.

4. Les arènes des Traboulliennes 1 4

P. 199 QUARTIER DES TRABOULIENNES

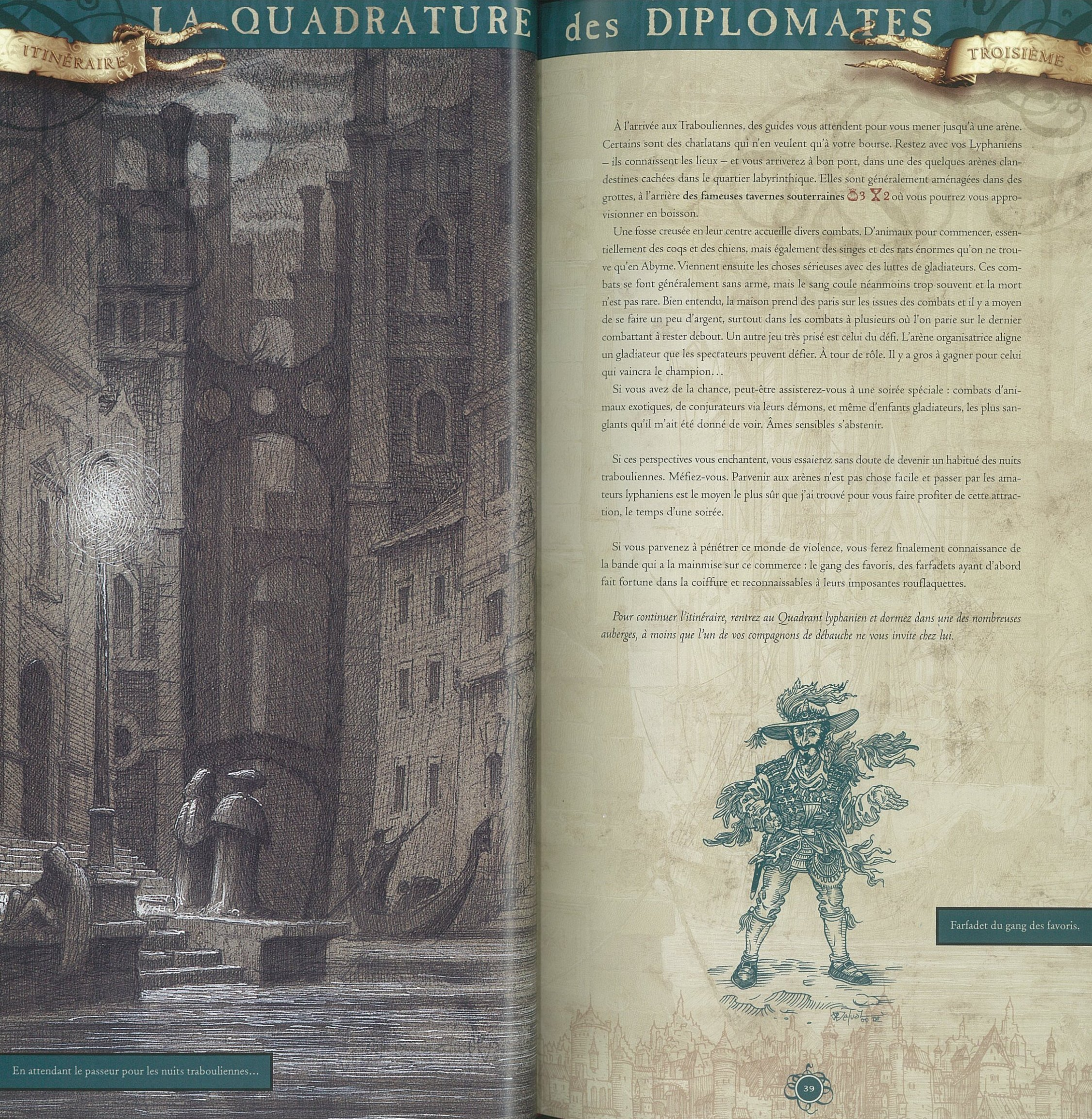
Attention, cette escapade est dangereuse. Les rixes ne sont pas rares en marge des combats d'arènes… La bière coule à flots et échauffe les esprits.

La nuit abymoise abrite de nombreuses activités que le Palais d'Acier réprouve. L'une d'elles est de parier sur des combats impliquant des membres des races intelligentes. Les Lyphaniens sont friands de ce genre de jeux qui leur rappellent sans doute les rites initiatiques de leur lointaine contrée. Si vous partagez cet intérêt, flânez à la nuit tombée sur les quais déserts du Canal des Ambassadeurs, à hauteur du canal des Noyés. Vous y trouverez quelques groupes de Lyphaniens attendant tranquillement sous un lampadaire. Allez les voir et dites-leur que vous cherchez des spectacles guerriers. Si vous leur paraissez suffisamment étranger et sympathique, ils vous proposeront de les accompagner pour une virée dans les Traboulliennes. Ils attendent un passeur qui ne tarde pas à arriver pour vous mener de l'autre côté du Canal des Ambassadeurs. Observez alors sans sourire comment les Lyphaniens perdent toute leur fierté sur une embarcation.



Vainqueur d'une course à l'hippodrome Volotka.





En attendant le passeur pour les nuits trabouliennes…

À l'arrivée aux Trabouliennes, des guides vous attendent pour vous mener jusqu'à une arène. Certains sont des charlatans qui n'en veulent qu'à votre bourse. Restez avec vos Lyphaniens – ils connaissent les lieux – et vous arriverez à bon port, dans une des quelques arènes clandestines cachées dans le quartier labyrinthique. Elles sont généralement aménagées dans des grottes, à l'arrière **des fameuses tavernes souterraines** 3 2 où vous pourrez vous approvisionner en boisson.

Une fosse creusée en leur centre accueille divers combats. D'animaux pour commencer, essentiellement des coqs et des chiens, mais également des singes et des rats énormes qu'on ne trouve qu'en Abyme. Viennent ensuite les choses sérieuses avec des luttes de gladiateurs. Ces combats se font généralement sans arme, mais le sang coule néanmoins trop souvent et la mort n'est pas rare. Bien entendu, la maison prend des paris sur les issues des combats et il y a moyen de se faire un peu d'argent, surtout dans les combats à plusieurs où l'on parie sur le dernier combattant à rester debout. Un autre jeu très prisé est celui du défi. L'arène organisatrice aligne un gladiateur que les spectateurs peuvent défier. À tour de rôle. Il y a gros à gagner pour celui qui vaincra le champion…

Si vous avez de la chance, peut-être assisterez-vous à une soirée spéciale : combats d'animaux exotiques, de conjurateurs via leurs démons, et même d'enfants gladiateurs, les plus sanglants qu'il m'ait été donné de voir. Âmes sensibles s'abstenir.

Si ces perspectives vous enchantent, vous essaierez sans doute de devenir un habitué des nuits trabouliennes. Méfiez-vous. Parvenir aux arènes n'est pas chose facile et passer par les amateurs lyphaniens est le moyen le plus sûr que j'ai trouvé pour vous faire profiter de cette attraction, le temps d'une soirée.

Si vous parvenez à pénétrer ce monde de violence, vous ferez finalement connaissance de la bande qui a la mainmise sur ce commerce : le gang des favoris, des farfadets ayant d'abord fait fortune dans la coiffure et reconnaissables à leurs imposantes rouflaquettes.

Pour continuer l'itinéraire, rentrez au Quadrant lyphanien et dormez dans une des nombreuses auberges, à moins que l'un de vos compagnons de débauche ne vous invite chez lui.

Farfadet du gang des favoris.

5. La criée des braves 1 2

P. 211 QUADRANT PARAGÉEN M24-M25

Traversez le canal de la Toundra-Inondée (en référence à la frontière lyphano-paragéenne) pour vous rendre dans la maigre partie du Quadrant paragéen qui se trouve au nord de la Grande Maîtresse.

En fait, ces quelques rues en contrebas de la grande avenue ne sont revendiquées par aucune ethnie et on y trouve surtout des pauvres entassés dans les demeures abandonnées : des voyageurs sans le sou qui ne peuvent loger ailleurs. L'endroit n'en appartient pas moins aux Paragéens qui n'utilisent que les demeures bordant la Grande Maîtresse. Depuis les terrasses et les balcons, ils vendent leurs services à la criée aux nouveaux arrivants qui se déversent dans la cité par la route de Ville-Tanis.

Sur l'avenue, des vieilles voyantes prédisent de nombreux malheurs aux crédules qui s'empressent alors de louer les services de gardes du corps. Ne croyez pas ces diseuses de bonne aventure : elles ne sont autres que les mères ou les grands-mères de ceux que vous pourriez avoir envie de recruter si toutefois vous prêtez foi à leurs oracles... Mais passez tout de même une heure à arpenter l'avenue, ne serait-ce que pour entendre les sornettes et les boniments des unes et des autres. On trouve également de bonnes auberges, pour cueillir le voyageur dès son arrivée en ville.

6. La rue des Armes 4 4 1 2

P. 201 QUARTIER DU CLAIR-OBSCUR M19-L20

Remontez la Grande Maîtresse jusqu'à la barbacane. Faites-vous descendre par un monte-charge – observez les mammouths, lointaines créatures paragéennes qui les manœuvrent – au niveau du Canal des Ambassadeurs. Embarquez pour le quai des Armes, dans le Quartier du Clair-Obscur.

Le quai des Armes donne sur la rue du même nom. C'est là que les meilleurs armuriers de la ville tiennent boutique. Des échoppes impeccables donnent sur la rue, mais si vous vous aventurez dans les ruelles alentour, vous découvrirez les ateliers et les forges où sont travaillées les armures et les armes exceptionnelles que l'on trouve ici.

Avec les meilleures armes d'Abyme, vous découvrirez aussi ses meilleurs guerriers, venus s'approvisionner ici : gardes du Palais d'Acier, étudiants de Castel Combrante, nobles urguemands, soldats de l'inquisition liturge, et bien d'autres encore.

Pour continuer votre visite d'Abyme par l'itinéraire suivant, vous serez bien avisé de dormir dans le Clair-Obscur, un quartier calme aux habitants accueillants. L'Âtre des Compagnons (voir p. 83), sans proposer de lit, reste néanmoins ouvert toute la nuit.



Un étranger en Abyme

4 PHÉNIX

J'ai bien peur que mon démon attire des convoitises. Des types m'ont arrêté et m'ont sommé de leur « livrer l'animal que j'avais en ma possession » dixit leur chef, un aveugle dont les globes oculaires sont remplacés par des billes d'acier. Je ne sais pas ce qui m'a pris, mais je n'ai pas obtempéré. J'ai pris mes jambes à mon cou et ils ne m'ont pas rattrapé. C'était chez les Boucaniers, que je soupçonne de m'avoir aidé à semer mes poursuivants.

6 PHÉNIX

Je suis surveillé. Ils en veulent à mon démon. Comment savent-ils ? Je l'ai toujours caché dans mon sac. Je suis perdu, j'ai besoin d'aide. D'un garde du corps en fait, qui connaisse bien la ville de surcroît. Demain, j'irai dans le quartier qu'ils appellent « mercerin ». Il doit bien y avoir des mercenaires.

7 PHÉNIX

Les mercenaires et leurs mages sont trop chers. Je continue vers le Quadrant lyphanien. Si je n'y trouve pas d'aide, je me rendrai. Un vieux soldat m'a dit que les yeux de métal étaient la marque du Palais d'Acier, le siège de la justice et de la milice d'Abyme. Qu'ai-je donc fait pour me retrouver dans une telle poisse ?

8 PHÉNIX

Les petits hommes burinés m'ont l'air de bons combattants, mais ils ne louent pas leurs services. Je pense être en sécurité ici, ils ne laissent personne faire du grabuge dans leur quartier.

9 PHÉNIX

Je me croyais en sécurité, me voilà en prison ! Des Lyphaniens me sont tombés dessus, je n'ai rien pu faire.

11 PHÉNIX

J'ai finalement été reçu par l'ambassadeur, un lutin du nom de Patjah. Il m'a tout expliqué. Il a un démon comme le mien et affirme que c'est la marque des ambassadeurs. Pas étonnant que j'attire l'attention. Il appelle ça une salanistre et d'après lui, sa blessure est mortelle. Je me sens miraculé... Plusieurs fois, elle a essayé de me mordre. Patjah ne comprend pas pourquoi je l'ai en ma possession, mais il m'a donné une dose d'antidote et m'a conseillé de me laisser aller à la morsure de ma salanistre. Là, dans l'antichambre de son bureau, j'hésite. Non, j'ai trop peur.

11 PHÉNIX, LA NUIT

Je n'ai finalement pas tardé. L'homme aux yeux d'acier et ses miliciens m'attendaient à la sortie de l'ambassade. Je n'ai pu les éviter. Mais au moment de lui remettre la salanistre, elle m'a mordu ! Et je me suis mis à courir en sachant exactement où j'allais. Comme si je sentais toute la ville autour de moi. J'ai semé les miliciens en me glissant dans une trappe introuvable derrière un muret. Je viens de prendre l'antidote. J'ai peur.

12 PHÉNIX, L'AUBE

Je crois que je n'ai rien.

13 PHÉNIX

Ça y est, j'ai trouvé mon garde du corps. Une vieille folle m'a lu les lignes de la main et y a vu que j'étais « quelqu'un d'important pour Abyme ». Elle a ordonné à son fils, un grand gaillard musculeux, de veiller sur moi. Il s'appelle Melchior et vient d'un lointain royaume qu'il appelle les Parages.

14 PHÉNIX

J'ai acheté un pourpoint de cuir et une hache de guerre à Melchior. Je me suis acheté un sabre. Je ne sais pas m'en servir, mais ça impressionne.



UNE BRÈVE HISTOIRE D'ABYME

Article rédigé par Elevert, conjurateur et historien de la confrérie du Clair-Obscur.

Cher lecteur, je vous invite à découvrir cet aperçu de l'histoire d'Abyme. Ne vous y trompez pas ! Dans notre ville, toute histoire a une part de légende, et chaque merveille une part de vérité…

1900 avant notre ère : découverte et fondation

Abyme résulte d'un accident géographique : dans les temps anciens, un tremblement de terre eut lieu sur le site qu'occupe aujourd'hui la cité et provoqua la remontée des Abysses à proximité de la surface.

Cette présence des démons, presque sous les pieds de ceux qui venaient s'aventurer aussi loin dans le nord, attira un grand nombre de voyageurs fascinés par les ténèbres. En l'an 1900 avant notre ère, ces pionniers découvrirent un accès à la plaine abyssale d'Outrerive, et entrèrent en contact avec le monde souterrain. Installés dans les cavernes bordant la colline qui devint notre premier cercle, ils furent les premiers intercesseurs entre les mortels et les démons, sous le nom de clercs obscurs. De nos jours, leurs successeurs ont la garde de l'administration démoniaque.

Avant notre ère : la Flamboyance

Les empires qui se partageaient alors le reste du monde établirent, par des accords majeurs, des alliances avec les Abysses. Ces traités, les connivences impériales, permettaient aux démons de devenir pour un temps les serviteurs des mortels, et à cette condition seulement de quitter les Abysses. L'époque qui précède notre ère fut prospère, et vit une création artistique et intellectuelle sans précédent. On se souvient de ce temps-là sous le nom de Flamboyance. C'est au génie de ces artistes d'antan qu'on doit la grande tour de l'administration démoniaque, et surtout le Palais d'Acier lequel, avec ses murs métalliques et rivetés, est un modèle d'accomplissement architectural, tel qu'on ne saurait le reproduire de nos jours.

GRANDS TRAVAUX ABYMOIS

– 1900	Découverte d'Outrerive
– 1700	Construction du Palais des Hasards
– 800	Palais d'Acier et administration démoniaque
50-200	Dislocation du Palais des Hasards
132-251	Palais des Gros et administration diplomatique
1151-1173	Construction de la Halle aux Embruns
1203	Édit des Gros. Destruction des ponts sur le Canal des Ambassadeurs
1441	Piliers et passerelles sur la place centrale

Au début de notre ère : l'Éclipse

Notre temps, l'ère crépusculaire, commença avec l'Éclipse, un bouleversement tel qu'il modifia, dit-on, l'ordonnancement du temps dans le monde entier. Pourtant, Abyme fut épargnée par ce cataclysme, qui pour nous fut plutôt une bénédiction. En effet, cette année-là, on découvrit de curieux enfants qui avaient un lien privilégié avec la ville, et devinrent, d'après la légende, les premiers éleveurs de salanistres, ces extraordinaires animaux qui permettent de se lier spirituellement à la ville. Ces enfants obèses sont les maîtres à penser de la cité, ceux qui nous gouvernent toujours sous le nom révéré de Gros.

Le premier millénaire : l'essor d'Abyme

Les premiers siècles du Crépuscule furent fastes pour Abyme qui, sous le patronage des Gros, commença à prendre son essor. La conjuration, qui n'en était alors qu'à ses balbutiements, devint un art. Un praticien de génie, Elysio Vermalryn, découvrit les propriétés des encres, et en fixa les principes. Les premières écoles furent fondées. Plusieurs décennies durant, il fut apprécié d'avoir un serviteur démoniaque : des notables de toutes nationalités affluèrent dans la ville. Les constructions de cette époque, produit du talent de maîtres architectes comme Eleni le démoniste, sont sombres et torturées à souhait.

Au début du IIe siècle, la prépondérance incontestée des Gros entraîna la construction de leur propre palais, au cœur du premier cercle.

Début du second millénaire : l'implantation des ambassades

Cité de mystères, Abyme attira très tôt des représentants des différents royaumes, profitant de la cité pour mener leurs négociations en secret. Dans les premiers siècles, les ambassadeurs se réunissaient de manière informelle, préférant tenir leur existence secrète.

Au début de notre millénaire, les ambassadeurs établirent des sièges permanents pour leur représentation. Les premières ambassades furent installées au gré de chacun dans le deuxième cercle, en particulier dans le Quartier des Traboulienne s.

Les ambassades du deuxième cercle prospérèrent, et devinrent des zones d'une telle influence que les Gros, mécontents, ordonnèrent en 1203 leur bannissement hors de la ville. Ainsi se constitua le troisième cercle : chaque ambassade établit de nouvelles constructions, ou plus souvent s'en appropria de plus anciennes, constituant ainsi son propre quadrant. Le deuxième cercle devait n'appartenir qu'aux Abymois pure souche.

FONDATION DES AMBASSADES

1005 :	Urguemand
1006 :	Janrénie
1007 :	Province liturgique
1010 :	Communes princières
1013 :	Marche modéhenne
1020 :	Lyphane
1022 :	Les Parages
1115 :	République mercenaire
1159 :	Enclave boucanière
1161 :	Terres veuves
1203 :	Édit des Gros déplaçant les ambassades
1205 :	Keshe

Aujourd'hui

La présence des ambassades garantit l'indépendance de la ville, et ce malgré les fronts d'opposition à Abyme qui n'ont manqué de surgir au cours de siècles. Riche de son caractère unique et de sa population cosmopolite, notre cité avance toujours résolument vers l'avenir.







MORTS DIPLOMATIQUES 4 4



Durée : deux journées.
Quartiers : Clair-Obscur et Trabouliennes, pour finir dans le premier cercle.
Points forts : un parcours historique de la diplomatie en Abyme.
À lire : Être Ambassadeur (p. 50), Brève histoire d'Abyme (p. 42)

Attention, cet itinéraire traverse le Quartier des Trabouliennes qui regorge de voleurs. Ne prenez que le strict minimum, vous risquez de vous faire détrousser.

1. Confrérie du Clair-Obscur 4 0

P. 201 Quartier du Clair-Obscur L17

Le Quartier du Clair-Obscur est riche en monuments, comme vous le découvrirez dans l'itinéraire « Contemplation et pénitence » (p. 82). Pour l'instant, seule la confrérie du Clair-Obscur nous intéresse. Il s'agit là d'un rassemblement d'érudits et d'historiens qui s'évertuent à élucider la légende des cinq chevaliers qui protégèrent un jour Abyme et dont les épées mythiques furent perdues.

Située dans un vieux manoir un peu décrépi, cette confrérie n'aurait que peu d'intérêt si les mystères entourant les chevaliers n'avaient pas amené les « confrères » à se pencher sur toute l'histoire d'Abyme. À mi-chemin entre le musée et la bibliothèque, la dépendance publique de leur manoir passionnera le visiteur en quête du passé d'Abyme. L'entrée coûte 4 deniers et la visite est organisée suivant l'ordre chronologique.

- Le salon des clercs obscurs *est dédié aux mystérieux fondateurs de la ville, dont le nom baptisa, par déformation, le Quartier du Clair-Obscur.*
- La salle impériale *est consacrée à l'époque où les anciens empires envoyaient leurs émissaires pour parlementer avec les diables. Deux connivences impériales datant de -1042 et -821 sont exposées. Elles sont malheureusement illisibles tant la langue est ancienne et le parchemin usé.*
- Sous une verrière *sont rassemblées les informations concernant le Palais d'Acier (-800). Superbes maquettes des différentes étapes de sa construction.*
- La salle de l'Éclipse *est la moins riche, puisqu'elle couvre la période troublée qui mit fin à l'ère de la Flamboyance. De nombreux récits sur l'apparition des Gros sont mis en parallèle pour montrer leurs évidentes contradictions.*
- La salle des vieilles ambassades *est consacrée aux tractations diplomatiques qui virent le jour au début de notre ère.*
- Dans le couloir des ambassadeurs *sont gravés en lettres d'or les noms de tous les ambassadeurs ayant siégé en Abyme.*
- La salle des nouvelles ambassades *s'ouvre sur l'époque moderne, à partir de 1203, date à laquelle les ambassades furent rejetées au troisième cercle par édit des Gros.*

La confrérie est située au nord du quartier, et vous n'aurez aucun mal à la trouver : tous les habitants la connaissent. Les passionnés passeront aisément une journée à écumer le musée. Pour les autres, prévoir deux bonnes heures. En sortant, prenez la rue des Grimoires vers le nord, jusqu'au pont Interdit.



2. Le pont Interdit 1 1

P. 201 Quartier du Clair-Obscur L17

Les habitants du Clair-Obscur, lassés de voir les maraudeurs des Trabouliennes traverser leur beau quartier pour aller commettre leurs forfaits ont décidé de se constituer en milice pour surveiller et fermer le pont qui reliait les deux quartiers. La réponse n'a pas tardé : les voleurs ne traversent plus le Clair-Obscur, ils s'y arrêtent ! À l'heure où ce guide est rédigé, les miliciens n'ont pas encore admis leur échec et le pont est toujours fermé. Gageons qu'il sera prochainement rouvert.

Ceci ne change en rien votre itinéraire puisque le pont n'est fermé que dans le sens aboutissant au Clair-Obscur. Empruntez-le dans l'autre sens pour entrer dans le célèbre Quartier des Trabouliennes.

UNE ARCHITECTURE POUR VOLEURS ET DIPLOMATES

Le Quartier des Trabouliennes est un des premiers à s'être développé, bien avant les grands travaux qui assainirent les marais alentour. Par manque de place, les maisons se sont érigées tout en hauteur autour de rues exiguës. Les passages et les recoins sont innombrables et furent des lieux idéaux pour les tractations diplomatiques d'avant l'édit de 1203. Depuis que les diplomates sont partis pour le troisième cercle, les guildes de voleurs ont fait main basse sur le quartier, qu'elles connaissent maintenant comme leur poche. La milice est bien en peine de poursuivre des malandrins dans le Quartier des Trabouliennes.

3. Les auberges de la Creusaille 2 4

P. 199 Quartier des Trabouliennes H17-K17

Attention, les Trabouliennes sont un quartier dangereux où il risque de vous arriver des malheurs, le moins grave d'entre eux étant la perte de votre bourse ! Le pont Interdit donne dans la Creusaille, la seule rue raisonnable du quartier. Si vous la quittez, vous vous perdrez à coup sûr. Pour vous y retrouver dans le labyrinthe des ruelles et des passerelles, il vous faut un guide. Vous en trouverez dans les auberges qui bordent la Creusaille. La plupart sont des charlatans, surtout ceux qui proposent des prix défiant toute concurrence (comptez plutôt 10 deniers par demi-journée). Notez que je n'ai jamais eu à me plaindre de ceux que j'ai recrutés à **l'auberge de la Faîtière** 3 3. Le vieux Piquelard est un ami, demandez s'il est disponible.

Vous aurez remarqué qu'ici de nombreux établissements portent encore le nom d'auberges, même si vous n'y trouverez officiellement aucun lit payant, conformément à l'édit de 1203. Mais si vous y demandez le gîte pour la nuit, on vous trouvera sans problème (contre un généreux pourboire) un endroit confortable où dormir. Le quartier n'en manque pas, c'est là que les diplomates vivaient et se rencontraient avant d'être repoussés vers le troisième cercle. Certains établissements gardent des noms venus de cette époque : **L'Ambassade Janrénienne** 3 3, **Le Concile de 1123** 2 2, ou bien encore **Au Diplomate Aviné** 2 1… Les patrons ont souvent des histoires incroyables sur les accords conclus entre leurs murs, il y a plus de deux siècles…

Mais méfiez-vous ! Si vous dormez dans les Trabouliennes, vous serez peut-être dépouillé de vos affaires pendant la nuit ! C'est la règle ici. On essaye de voler les étrangers. Ne vous inquiétez pas pour autant, c'est une sorte de jeu. Si vous surprenez votre voleur, il s'excusera et s'en ira calmement. Ne le molestez pas, sans quoi vous aurez affaire aux costauds de sa guilde.

Après avoir engagé votre guide, demandez-lui de vous emmener dans les lieux suivants, ou laissez-le mener la visite à sa guise.



Quelque part dans les Traboulienne...

4. Le musée des Enseignes 3 3

P. 199 QUARTIER DES TRABOULIENNES J18

Le vol d'enseignes est une tradition chez les voleurs des Traboulienne. Dans de nombreuses guildes, le rite initiatique se borne à ramener une enseigne désignée par le parrain lui-même. Du coup, les guildes bataillent souvent pour décrocher une enseigne prestigieuse. Cette vielle coutume a ancré une forte superstition dans les esprits abymois : entrer dans une boutique sans enseigne porte malheur ! Puisqu'il en va de leur commerce, les propriétaires d'enseignes rivalisent d'ingéniosité pour les protéger, en installant des alarmes ou des pièges, ou en engageant un garde de nuit. Mais les voleurs sont souvent plus ingénieux que les marchands... Pour se vanter de leur forfait et se comparer les uns aux autres, ils ont fondé une sorte de petit musée en coopérative dans lequel vous pourrez admirer de nombreuses enseignes, dont une d'un bureau du trésor d'Acier ! Chaque pièce est accompagnée d'un panneau narrant l'exploit et le nom du voleur. Fort amusant !

L'entrée est gratuite, mais si vous ne laissez pas quelques deniers au conservateur, des voleurs vous feront sûrement les poches avant la fin de la journée.

5. Les Traboulienne historiques 3 3

P. 199 QUARTIER DES TRABOULIENNES

Ici ou là, se trouvent les hauts lieux historiques de la diplomatie abymoise. En voici quelques-uns, classés dans l'ordre dans lesquels Piquelard me les a montrés en partant du musée des Enseignes.

- **AU FOND DE LA RUE DE TRÉVOR,** *une grande tache brune serait le sang d'Elveril de Cyniel, ambassadeur modéhen sauvagement massacré ici en 1153. Peu probable, même s'il ne pleut jamais dans cette impasse couverte. Trévor est le nom de l'assassin dont le commanditaire ne fut jamais découvert.*
- **SOUS LA RUE DES NANTIQUETS,** *dans les égouts, vous pourrez visiter le quartier général où s'organisa la tentative d'enlèvement de tous les ambassadeurs de 1415. Cet épisode de l'histoire récente d'Abyme est relaté dans les derniers chapitres du roman de Mathieu Gaborit La Romance du démiurge. Sur les murs sont encore visibles les plans des égouts de l'Aigue-Marine et le positionnement des voleurs autour du palais du bourgmestre.*
- **DES RÉUNIONS MENSUELLES** *de tous les diplomates en poste se tinrent du VIe au XIIe siècle sur la place des Alcôves. Ces dernières étaient utilisées pour les discussions particulières alors que le centre de la place était le siège des harangues officielles.*
- **C'EST SUR LA PASSERELLE DES MÉDUSES,** *qui reliait alors deux auberges luxueuses, que fut arrêtée en 1161 l'indépendance des Terres veuves. On dit que c'est en voyant une prostituée méduse éliminer un à un les gardes qu'il avait postés dans la rue en contrebas que l'Ambassadeur modéhen consentit à signer l'acte que lui présentait Elyséa Conti, cousine de la future première reine des Terres veuves.*

Pour poursuivre l'itinéraire, dormez dans les Traboulienne. Si vous avez trop peur pour votre bourse, revenez dormir au Quadrant lyphanien ou mercerin et prenez, le lendemain, une gondole pour le pied du troisième cercle.

6. Montées au premier cercle 0 1

P. 197 PREMIER CERCLE

Depuis les Traboulienne, deux chemins peuvent être empruntés pour rejoindre le premier cercle :

- **LES ATHLÈTES** peuvent sortir des Traboulienne par l'ouest, traverser le Premier Canal et escalader les pentes abruptes du premier cercle. Vous êtes alors au pied de l'administration diplomatique. Trouvez une des entrées discrètes qui ponctuent cette façade.
- **POUR UNE MONTÉE MOINS ÉPROUVANTE,** vous pouvez revenir dans le Clair-Obscur, vous faire hisser par un monte-charge au niveau de la Grande Maîtresse, et la remonter tranquillement avec la foule vers le premier cercle et ses palais. L'administration se trouve alors à votre droite. L'entrée principale se situe en haut de l'escalier majestueux.

7. L'administration diplomatique 4 0

P. 197 PREMIER CERCLE J13-M16

Depuis l'édit de 1203, toutes les tractations diplomatiques officielles ont lieu dans cet immense bâtiment, sous le contrôle discret des autorités de la ville. Avant d'entrer, observez bien son architecture, et comparez-la à celle du Palais des Gros, de l'autre côté de la place. Elles sont identiques, même si des siècles de fiente aviaire dissimulent celle du Palais des Gros. Aujourd'hui, seules les cinq hautes tours sont encore aisément comparables. Érigés de 132 à 251 après l'Éclipse, ces palais sont sans doute l'entreprise la plus audacieuse de ces premiers siècles de Crépuscule. Seule Abyme pouvait accueillir un tel projet. En effet, Abyme souffrit moins de l'Éclipse que les autres

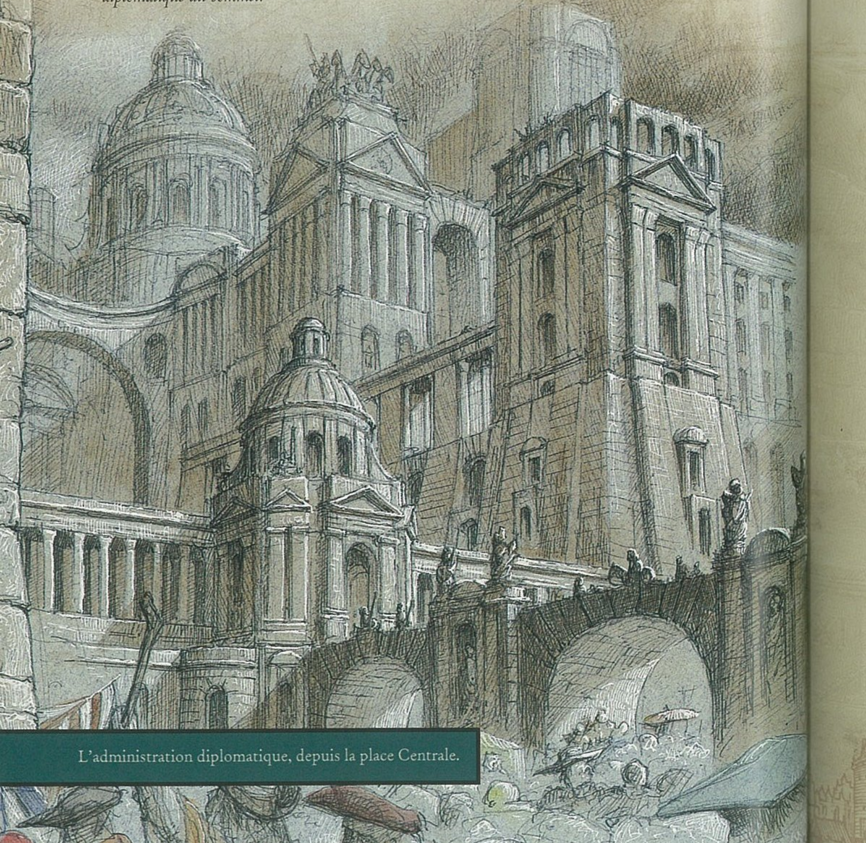


cités. D'abord car le Crépuscule renforça le pouvoir des Abysses, si proches de la cité. Ensuite car c'est à cette époque que les Gros apparurent. Rapidement, ils devinrent les emblèmes de la ville et c'est pour eux que les palais jumeaux furent construits, le premier pour qu'ils y vivent, le second pour que les habitants les vénèrent. Cette pratique étant quelque peu tombée en désuétude au tournant du millénaire, le palais fut en grande partie reconverti en administration diplomatique.

Seule une petite partie du palais se visite.

- LES CHAPELLES AUX GROS *ne sont guère plus visitées que par les vieux Abymois. Chaque Gros a sa chapelle, qui s'ouvre à sa naissance et se ferme à sa mort. On dit qu'une ingénieuse tuyauterie lui permet d'entendre tout ce qui s'y murmure.*
- LA BIBLIOTHÈQUE DES SCEAUX *contient toutes les archives diplomatiques abymoises, à l'exception des connivences impériales qui furent conclues entre les anciens empires et les Hauts Diables et qui sont — dit-on — conservées dans des bibliothèques secrètes disséminées sous Abyme.*
- LES SALONS DE RÉCEPTION *se visitent sur demande et sont intéressants par le luxe de leur ameublement, de leurs tentures et de leurs luminaires. Pour votre curiosité, c'est dans le salon d'or et de palmes que l'entrée des Keshites dans la guerre d'Urguemand fut négociée.*
- LE BALCON DES PALABRES *est ainsi nommé car les ambassadeurs s'y montrent et y tiennent des discours grandiloquents. La vue y est superbe et permet d'embrasser la place Centrale et les trois autres palais.*

Attention, l'accès du palais est rigoureusement interdit lorsque s'y tient une rencontre diplomatique au sommet.



L'administration diplomatique, depuis la place Centrale.

Un étranger en Abyme

15 PHÉNIX

L'étau se resserre. Melchior m'est d'un grand secours pour éviter la milice. Il connaît bien la ville. Demain, nous nous réfugierons chez un ami à lui, dans le quartier des Traboulienne.

16 PHÉNIX

Ce quartier est fantastique. Un vrai labyrinthe. Je m'y sens à mon aise, mais sans l'aide de la bande à Jafrid, l'ami de Melchior, je m'y serais perdu mille fois.

18 PHÉNIX

Malheur. Les rumeurs se confirment. La Milice d'Acier va faire une descente dans notre coin. Jafrid pense qu'elle vient pour moi. Il me demande de partir.

19 PHÉNIX

Je ne sais pas pourquoi, mais hier soir, j'ai longuement parlé à ma salanistre. Ça peut paraître idiot, mais elle avait l'air de comprendre. Et vu son état de ce matin, je pense que j'ai bien fait. Elle ne cesse de frétiller en me montrant une direction. Que faire ?

MIDI

Ces lignes sont sans doute les dernières que j'écris. J'ai essayé d'attraper la salanistre, mais elle m'a mordu. Je n'ai plus d'antidote et Patjah m'avait bien affirmé que le poison était mortel.

1 HEURE

Dans la pierre, tout autour de moi, je sens la Milice d'Acier qui s'approche. La salanistre me montre un passage qu'ils ont négligé. De toute façon, je n'ai plus rien à perdre. Melchior enfile son armure, je range ma plume, sans doute pour la dernière fois. Nous filons.

5 HEURES

Je leur ai échappé grâce à la salanistre. Ils ont failli nous rattraper un moment, mais Melchior s'est arrêté pour leur faire face. Il est sans doute mort à l'heure qu'il est. Pour rien, car je vais bientôt le suivre. J'ai honte.

Je suis sur le quai du Premier Canal et je sens mes forces m'abandonner. Mes mains se crispent, ma peau est grise, mes gestes sont de plus en plus lents. La salanistre veut traverser et je sens qu'elle a raison. Mais le canal est désert. Pas un seul passeur !

6 H.

Gondole... Traverser...

MINUIT

C'est incroyable. Je suis vivant. Je ne sais pas ce qui m'est arrivé, mais je me réveille dans une chambre luxueuse. Quelque part. Une horloge a sonné minuit, mais combien de jours ont passé ? Je me souviens d'avoir traversé le premier cercle et d'avoir rampé derrière ma salanistre.

27 PHÉNIX

J'ai en fait passé six jours dans le coma, d'après ce que vient de me dire la servante qui m'a apporté à dîner. Elle a également dit que quelqu'un viendrait me parler ce soir.

28 PHÉNIX

Quelle histoire ! J'ai reçu hier la visite du type qui me surveillait quand je suivais ma fissure. Il s'est présenté comme un agent des « gros », ces types qui incarneraient la véritable autorité d'Abyme, au-dessus de celle du Palais d'Acier. Patjah m'en avait un peu parlé.

D'après lui, les gros m'auraient senti surgir en Abyme et auraient tremblé à l'idée que de parfaits étrangers puissent ainsi émerger dans leur domaine. Ils auraient mis la salanistre sur mon chemin pour voir si j'étais digne de la cité. En survivant et en parvenant jusqu'ici, j'en aurais fait la preuve... L'agent m'a affirmé qu'Abyme m'avait accepté et que les gros respecteraient sa décision.

Demain, ces fameux gros vont me recevoir...

ÊTRE AMBASSADEUR

Par Messire Patjah, ambassadeur de la Lyphane.

Le véritable pouvoir dirigeant d'Abyme se trouve dans le premier cercle. Néanmoins, nous, les ambassadeurs des Royaumes crépusculaires pesons pour beaucoup dans la politique de la cité. Les Abymois ont tendance à l'oublier, mais le troisième cercle compte pour deux tiers dans la population de la cité. Même si les gens des quadrants sont souvent de passage et divisés, ils n'en restent pas moins les plus nombreux des habitants d'Abyme. Sans compter ceux qui se sont installés à l'intérieur du Canal des Ambassadeurs mais qui restent attachés à leur ambassade, à leur maison mère si je puis dire.

La charge d'ambassadeur en Abyme est à la fois exaltante et épuisante. Elle réclame beaucoup de tact et de doigté, une grande culture de la société dans ses aspects brillants comme dans ses aspects occultes, et surtout de l'endurance et une grande capacité de réaction. L'imprévu étant souverain en Abyme, nous devons toujours rester sur le qui-vive, prêts à réagir aux faits inhabituels. La chose qu'un ambassadeur apprend en premier est justement de savoir distinguer ce qui est inhabituel de ce qui ne l'est pas dans une cité aussi insolite qu'Abyme.

Mais vous vous demandez sûrement à quoi ressemble la vie d'un ambassadeur. Pour vous répondre, je vais essayer de vous décrire l'emploi du temps d'une journée typique.

Lever (4e heure du jour)

Mes journées commencent toujours assez tard, alors que le soleil est déjà haut sur l'horizon, car mes fonctions m'imposent une vie nocturne des plus trépidantes. Je ne m'en plains pas d'ailleurs car c'est véritablement de nuit que la cité des ombres dévoile le mieux ses charmes.

Intendance (5e heure du jour)

Je consacre le début de ma journée, d'une manière ou d'une autre, au règlement de divers problèmes administratifs. Courrier, visite des archives ou des chantiers en cours, gestion du trésor, audiences commerciales ou judiciaires, les obligations matérielles sont des plus variées.

Soin (7e heure du jour)

En début d'après-midi, avant que ne commencent les obligations sociales, je m'astreins à prendre soin de ma personne. Tous les ambassadeurs le font (contrairement à ce que l'on pourrait croire, mon homologue liturge n'est pas le dernier à s'attarder à sa toilette). Le passage obligé est l'absorption de l'antidote au venin de la salanistre dont nous sommes les gardiens. C'est une obligation vitale.

Déjeuner (8e heure du jour)

Je déjeune toujours tard, et jamais seul. En compagnie d'un confrère ou d'une consœur d'un autre royaume, d'un représentant du Palais d'Acier, d'une relation d'affaires ou d'un espion, le déjeuner est toujours un moment crucial au cours duquel se règlent nombre de questions épineuses… Il m'arrive aussi de déjeuner au Palais des Gros en compagnie d'Opulien, le père de ma salanistre, qui me fournit mon antidote.

Audiences (9e heure du jour)

Tout ambassadeur doit consacrer du temps aux doléances de ses compatriotes. À cet égard, je suis mieux loti que la plupart des mes confrères : dans le Quadrant lyphanien, les problèmes se règlent de la manière traditionnelle, et il n'y a aucun litige qu'un bon duel dans une arrière-cour ne puisse régler.

Divertissements (10e heure du jour)

En fin de journée, il m'est enfin possible de prendre un peu de temps pour moi. Enfin, de manière fort relative : les distractions d'un ambassadeur sont presque toujours publiques, et le devoir de représentation est permanent. Il n'y a rien que j'aime tant que profiter d'un bon vin ophidien accompagné d'un massage lyphanien au calme d'une alcôve. Pourtant, mes devoirs m'imposent plutôt d'assister aux joutes traditionnelles de mon pays, et d'apparaître dans les gradins qui me sont réservés à l'hippodrome. Je serais considéré comme un mauvais Lyphanien si je ne le faisais pas.

Morsure (1ère heure de la nuit)

Au début de la nuit, je me laisse généralement aller à la morsure de ma salanistre… Je ressens alors tout ce qui se passe aux alentours de l'Ambassade. Je fais corps avec Abyme, je me fonds dans mon quadrant. À leurs pas, je connais les colères et les joies de mon peuple. Je sais où ils vont, ce qu'ils font. Je sens les vibrations d'une fête, les chocs d'un combat, mêmes les pulsations des lits. Un vrai plaisir.

Il n'est pas rare que je me laisse aller à cette délicieuse étreinte deux heures durant.

Réceptions (3e heure de la nuit)

Abyme est une ville nocturne, je l'ai déjà dit. À de trop rares exceptions à mon goût, chaque soir amène une festivité où les ambassadeurs sont tenus de paraître. Chaque ambassade doit recevoir régulièrement pour son propre compte, et nous sommes souvent invités par l'un ou l'autre des Palais du premier cercle. Sans compter les démons de l'Aigue-Marine et autres notables abymois. Là encore, il ne s'agit le plus souvent que d'une obligation de paraître, mais des informations parfois précieuses se glanent au fil des conversations…

Affaires occultes (8e heure de la nuit)

Le cœur de la nuit est le moment où nous devons encore régler nos affaires officieuses, entretenir notre réseau d'espions et d'informateurs, d'assassins pour les uns et de jolies maîtresses pour les autres. C'est là que nous pouvons intervenir de manière discrète, jouer subtilement dans la balance des pouvoirs d'Abyme. C'est évidemment le moment que je préfère.

Coucher (11e heure de la nuit)

Je rentre souvent à l'ambassade à l'aube et ne dors en moyenne que cinq heures par jour.

LA QUADRATURE des PÉNITENCES

Rédigés de la main du diacribe Raskolnig sous dictée de son maître Arminius Malach, ces articles étaient initialement destinés à un lectorat liturge. Ils comportent cependant un certain nombre de notes manuscrites que nous avons jugé bon de reproduire fidèlement. Elles sont le fait des réflexions de Raskolnig lui-même et permettent d'appréhender l'ampleur de la tragédie qui a marqué la rédaction de ce guide.

Le Palais d'Acier, vu depuis la muraille orientale, au crépuscule.
Quand l'homme, la machine et le monde ne font plus qu'un…

JUSTICE ET AUTORITÉ 3 1

Durée : une journée, prévoir à manger.
Quartiers : Palais d'Acier.
Points forts : les forges sont incontournables ; les jugements du tribunal, si vous avez la chance d'y être convié, risquent de marquer votre mémoire à jamais.
À lire : Une noblesse à part (p. 58), Vue du Palais d'Acier (p. 52)

Bien qu'éloignée de ce qu'est réellement la Province liturgique, la Cité des Ombres est située sur notre littoral. Nous la considérons souvent comme un furoncle sur le beau visage de notre royaume. Cependant, il nous faut bien reconnaître qu'Abyme a sa part de gloire et de majesté, et qu'on ne peut la condamner tout entière. C'est afin d'enseigner au lecteur les chemins qui, en Abyme, ne lui déroberont pas sa dignité, que nous avons décidé de proposer un premier itinéraire placé sous le signe de l'autorité et de la justice. Abyme, bien que décadente et hérétique, possède des vertus enviables. Même dans la honte, nous l'aimons comme Saint Neuvêne continue d'aimer ses frères dans la trahison. La Sainte Liturgie vous souhaite une bonne lecture et un bon voyage.

Son Excellence Arminius Malach

1. Le parvis des Aigles 2 1

P.197 Premier cercle N14

Pour le nouveau venu, arpenter la ville peut être fort désagréable et parfois même, fatal. Autant donc vous offrir les services d'un transporteur qualifié pour vos premières heures abymoises, le temps de prendre vos marques. Prenez une chaise à porteurs n'importe où dans le deuxième cercle (que vous aurez rejoint en gondole si vous venez des ambassades). Demandez qu'on vous dépose au Palais d'Acier. Situé au bord de la place Centrale, cet édifice impressionnant est le symbole du pouvoir séculier en Abyme. Il fait face à l'immonde Palais des Gros, où nous vous conseillons de ne pas mettre les pieds.

En arrivant au Palais d'Acier, pour peu que le Saint Martyr ait eu la bonne intention d'éclairer votre voyage d'un soleil radieux, il vous faudra prendre garde à l'illumination. Dans l'enceinte qui le protège des regards extérieurs, le palais s'élève dans les cieux avec la majesté d'une cathédrale. Ses parois métalliques sont tellement polies que le soleil s'y reflétant impose un regard pénitent vers le sol… Quelle leçon d'humilité ! Seuls les aigles peuvent fixer le soleil sans perdre la vue et ils donnent ainsi leur nom au parvis qui s'ouvre devant le palais.

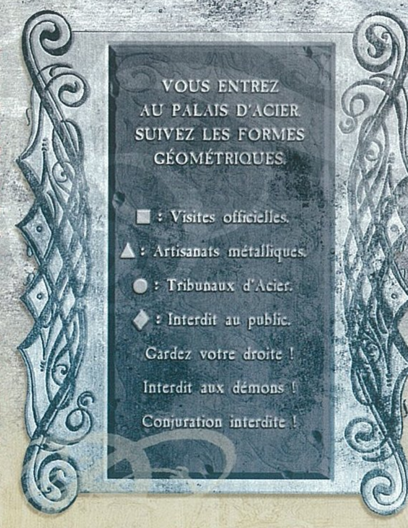
Alors que la place Centrale est surchargée de monde – les auberges mouvantes y côtoient une foule insensée, des artistes urbains et des spectacles forains – le parvis des Aigles est souvent désert. On n'y croise que des gardes en partance pour leurs patrouilles, ainsi que quelques petits criminels en attente de jugement. Installé dans une officine, aveuglante elle aussi, un juge-au-vent s'occupe de la distribution des peines pour les petits larcins. Ces jugements à la minute sont un régal pour les amateurs de justice que nous sommes.

Derrière l'officine du juge-au-vent, un écriteau est enchâssé dans le mur et avertit les passants. Nous vous invitons à respecter à la lettre ses commandements, ainsi que tout changement de direction signifié par un garde du palais. Il serait dommage de vous retrouver en plein tribunal sans y avoir été convié. En ces lieux, se tromper d'itinéraire est un crime. Nous ne pouvons qu'apprécier cette rigueur de vie, mais un séjour en Abyme peut se voir compromis par une simple erreur d'orientation.



C'est peu dire. L'entrée du palais ouvre sur un véritable labyrinthe métallique. Des nobles en armure finement ciselée y côtoient la garde d'élite exclusivement composée d'ogres. Au début, ça fait froid dans le dos, mais une fois qu'on est bien perdu, ça glace carrément le sang… Ces nobles aux robes et armures bizarres nous ignorent. Leurs gardes ne font que montrer des directions d'un doigt sévère…

Lorsque nous y sommes venus pour établir l'itinéraire accessible aux touristes, mon maître et moi nous sommes complètement perdus dans le palais. Il a fallu qu'il s'énerve passablement – n'est pas vicaire qui veut – pour qu'on daigne s'intéresser à nous. Finalement, c'est une femme portant une toge miroir et un masque animé en forme d'horloge qui nous a guidés.



2. Les Forges d'Acier 2 1

P.197 Premier cercle O14

Nous vous invitons à suivre les triangles, et plus particulièrement les membres de l'Équerre à jeter un œil à ce qui se fabrique ici. Malheureusement, rien n'est à vendre et vous pourriez vous en trouver frustré… D'autant plus qu'il aura fallu vous délester de deux deniers pour assister au « spectacle ».

Mais quel exemple d'ordre et de virtuosité !

Des ogres forgerons, protégés par des tabliers métalliques, fabriquent ici armes et armures au rythme imposé par la cacophonie ambiante. En effet, des contremaîtres aveugles suivant du doigt les aspérités de plans gravés dans le cuivre, jouent de leur main libre d'un tambour d'étain dont les variations sonores indiquent aux ogres la cadence de travail ainsi que les gestes à effectuer. Je n'y aurais jamais cru si je n'avais pu le voir ; en fonction de la force d'un coup, du nombre de percussions, de la partie de la baguette qui heurte le cœur ou bien le rebord du tambour, les forgerons comprennent le mouvement exact qu'ils doivent accomplir. Un bel exemple de discipline. Bien entendu, pour le profane, tout ceci n'est qu'un tintamarre sans fin. Cela dit, pour l'observateur patient, une mélodie se dégage du tout, et nul doute qu'à terme, on peut déceler les rudiments de ce langage sonore.

La femme horloge nous a précisé que la concentration demandée par ce travail avait tendance à rendre fous les artisans. Ils finissent par déambuler dans le palais en dodelinant de la tête et en émettant de petits cris insensés. Certains perdent totalement la raison et sombrent dans une folie meurtrière. Le palais est si vaste et ramifié que l'on peut mettre des semaines à les rattraper.

Désireux de montrer l'exemple d'un ordre absolu et rigoureux, mon maître Arminius m'a ordonné de ne pas faire état de cette dérive des Forges d'Acier…



L'escalier de Tamegrain, un des plus petits du palais avec ses quatre niveaux.

3. Les escaliers vivants 1 1

PARTOUT DANS LE PALAIS D'ACIER

Le Palais d'Acier est un dédale d'escaliers et de couloirs. Il serait bien difficile de circuler dans cette bâtisse sans une remarquable invention des Architectes d'Acier.

Certains escaliers furent remplacés par des plates-formes actionnées en permanence par les efforts de criminels pénitents. Un jeu complexe de chaînes et d'engrenages entraîne ces plates-formes dans les hauteurs du palais et permet aux Gens d'Acier de circuler sans peine.

Les prisonniers sont enchaînés à de lourdes manivelles et passent leurs journées à les faire tourner. Leur visage leur a été volé à jamais, ainsi que leur identité, disparaissant sous de fins masques métalliques fondus à même la peau. Autant rester dans le droit chemin.

Pour vous rendre des forges aux ateliers de sculpture, suivez toujours les triangles. L'itinéraire passe par l'escalier de Lourdétain, le plus grand escalier vivant du palais.

4. Le statuaire 5 5 2 1

P.197 PREMIER CERCLE N15

Au Palais d'Acier, on fabrique des statues particulières. Certaines servent à agrémenter le palais, d'autres sont vendues à de riches collectionneurs. Si l'accès aux ateliers n'est pas très onéreux (1 denier), la visite peut vous conduire à la banqueroute : imaginez un instant que vous tombiez en pamoison devant l'une des merveilles produites en ces lieux et que vous souhaitiez en être acquéreur...

Le principe de forge est assez simple : des êtres vivants, criminels condamnés ou bien volontaires, sont trempés dans des métaux en fusion. Certains survivent, et deviennent des curiosités plus chères que n'importe quelle autre statue. Cependant la plupart trépassent, devenant de sublimes œuvres d'art, tordues par la douleur qui a précédé la mort.

5. Le Tribunal d'Acier 4 0

P.197 PREMIER CERCLE N15

Vous n'aurez accès à cette salle octogonale que si vous avez commis un crime, ou si vous en avez été le témoin. Les jugements sont si impressionnants que nous vous encourageons vivement à la délation de tout forfait. Portez-vous témoin et vous assisterez à un spectacle inoubliable !

Du haut de leurs chaires, les juges surplombent gardes et condamnés. Aveugles et muets, ils communiquent par les crissements de stylets sur des planchettes d'acier.

Pendant un jugement, prenez le temps d'admirer sur les murs les portraits de tous les Juges d'Acier de l'histoire d'Abyme. Si l'amateur d'art peut se montrer critique quant à la qualité des peintures, on ne peut rester de glace devant un tel monument de mémoire légiste.

Notre guide nous a offert un accès privilégié à cette salle, ce qui nous a permis de voir trois procès en entier. Tout cela est très impressionnant et je n'aimerais pas être à la place des pauvres bougres que l'on juge ici.

J'aimais bien notre guide. Bien qu'elle ait souhaité ne pas être citée et garder son anonymat, je la soupçonne d'être haut placée dans la Noblesse d'Acier. Elle avait beau être masquée, un charisme époustouflant se dégageait de chacun de ses gestes et de chacun de ses mots.

Avant que nous partions, elle a attiré mon attention sur un détail amusant : une ressemblance flagrante entre moi et l'un des portraits des anciens Juges d'Acier. Si je n'avais pas été nain, j'aurais pu être son frère jumeau ! Sur le coup, cela m'a amusé de m'imaginer l'égal d'un noble. Mon maître lui, a trouvé cela d'un ridicule inqualifiable...



UNE NOBLESSE À PART

Article rédigé par Maître Arminius Malach, destiné à son Guide du pénitent abymois.

La douceur des vins chauds et des cafés, la population bigarrée, les Gros et leur noblesse folklorique, les théâtres bourgeois et les artistes de rue… Dans ce gant de velours règne pourtant l'ordre le plus strict, le plus organisé, une main de fer : la Noblesse d'Acier. Ils sont la milice, les tribunaux et les princes ; ils dominent la cité du haut de leurs murs étincelants. Mais qui sont-ils vraiment ?

Humains ? Inhumains ? Et puis, qui n'a jamais tremblé, en songe, à l'idée d'entendre un jour les stylets des magistrats muets aux robes cloutées, crisser sur leurs tablettes pour sceller son destin ? Et la milice des aveugles… Ces hommes qui communiquent par le cliquetis de leurs armes ? S'agit-il bien là de procédés humains ?

Lors de notre passage au Palais d'Acier, mon fidèle diacribe et moi-même avons eu l'occasion d'éclaircir quelques rumeurs. Pour vous, chers pèlerins, le *Guide du pénitent abymois* décode les rumeurs que vous entendrez ici ou là, en déniant les fausses et en explicitant les vraies.

- *Le Palais d'Acier est un gigantesque instrument à vents qui, si l'on sait en jouer, peut changer le destin du monde.* C'est faux, bien entendu. Qui pourrait souffler dans un tel édifice ?
- *Les reflets du soleil sur le palais peuvent amener la cécité.* C'est vrai, en certains points précis de l'édifice. C'est signe de grande noblesse que d'avoir été ainsi aveuglé et de s'être fait remplacer les yeux par des billes d'acier.
- *Les Juges d'Acier sont en fait des démons haut placés dans la hiérarchie infernale ; ils jouent avec les lois abymoises comme avec un jeu d'échecs.* Faux, les Juges d'Acier sont d'honnêtes membres de la noblesse. En revanche, la persistance de cette rumeur peut être expliquée : il y a vingt ans, un démon a été conjuré, malgré les interdictions en vigueur, au sein même du Palais. L'ombre d'un Juge d'Acier a servi à lui donner forme. La créature abyssale a ensuite pris la place du Juge pendant que celui-ci partait visiter tranquillement l'Harmonde. Le Juge et le démon ont été châtiés comme il se doit.
- *Dans les sous-sols du palais ont lieu de terribles expériences.* Vrai ! La Noblesse d'Acier a la grandeur d'âme de penser que l'humanité est perfectible. Les *alchommistes*, alchimistes de la matière humaine, n'ont de cesse de travailler sur l'amélioration des machines que nous sommes. Ils parviennent à remplacer certaines parties du corps par des pièces métalliques, à en renforcer d'autres, à déformer les visages et les membres, et j'en passe. Le maître d'œuvre du palais est un ancien nain de l'Équerre, il a accepté de se faire rallonger les jambes grâce à une greffe de métal pour renoncer à sa nature saisonine. Cet être hybride, haut comme vous et moi, a l'intention de publier dans les mois à venir un livre contant son ascension au sein du Palais… Le laissera-t-on faire ?
- *Les femmes du Palais d'Acier sont les plus belles de la cité.* On ne peut le dire, mais on ne peut le contredire : la maîtrise du métal va jusque dans la finesse de la broderie et la composition des paillettes et poudres de maquillage. Il faut des heures à une femme pour se préparer, mais le résultat qu'elle obtient est toujours scintillant !
- Le *Palais d'Acier serait le gong d'une gigantesque horloge qui n'a jamais été construite.* Cette affirmation se perd dans les premiers âges de la cité ; nous ne pouvons malheureusement ni la réfuter, ni la confirmer.

ENCART

Les impressions du Diacribe Raskolnig au Palais d'Acier.

Franchement, ce qui m'a impressionné au début, ce sont les Gardes d'Acier, des ogres pour la plupart, tout en muscles et en métal. Les plus terribles sont les aveugles. Leurs yeux brûlés ont été remplacés par des billes d'acier qui leur donnent l'air de regarder nulle part ou partout, je ne saurais dire. Ils vous apostrophent en expectorant des détails qui laissent penser qu'ils vous perçoivent malgré leur infirmité :

Eh toi, le nabot ! Tu sais pas lire ? Les losanges, c'est pas pour les miteux comme toi !

Les Domestiques d'Acier sont plus rassurants, avec leur drôle de costume métallique, à mi-chemin entre le tablier et l'armure. Sont-ils muets ? En tout cas, ils ne répondent pas aux questions. À la vérité, si je n'avais surpris la pâleur de la chair dans les jointures, je me demanderais encore s'ils sont hommes ou machines, tant leur démarche ressemble plus au glissement d'un chariot de l'Équerre qu'aux habituels bonds des domestiques empressés.

Les Nobles d'Acier sont difficiles à approcher. Ayant lu les romans de monsieur Gaborit, j'espérais croiser une bizarrerie telle que la duchesse de Boldia treize fois siamoise. Rien, nulle beauté, ne fut-ce que singulière, ne se présenta sur mon chemin. En revanche, sur les passerelles qui nous dominaient, je crois bien avoir aperçu un homme dont les quatre membres se terminaient par des roues ! Et j'ai croisé plusieurs nobles mélangés au métal, l'un avait une calotte d'acier clouée sur son crâne, un autre une pince en guise de main gauche, un troisième était engoncé dans les tuyaux d'une sorte de clepsydre de sang… Je ne sais si ces appendices sont des greffes ou peut-être juste des outils ou des vêtements amovibles. Ce que je sais, c'est que le masque de notre guide, la femme horloge, s'enfonçait dans ses pommettes et sa fossette si charmante. J'en tremble encore…

Les responsables de ces monstruosités sont les Chirurgiens d'Acier, que l'on nomme aussi alchommistes. Mon maître a réussi à s'entretenir avec l'un d'eux, un nain aux jambes rallongées par de longues béquilles de métal. Il était accompagné de trois petits vieux rabougris au teint blafard… Je crois que ce sont eux les véritables alchommistes.

Toujours plus effrayants, viennent les Juges d'Acier. Austères, glacials, aveugles, chauves, maigres et osseux, ils vont engoncés dans des toges cloutées, traînant les pieds en émettant des crissements inaudibles… D'ailleurs, je ne saurais trop conseiller aux visiteurs de se munir de boules de cire à se glisser dans les oreilles. Les juges ne sont pas les seuls à émettre des sons horribles, tout le palais résonne d'un brouhaha ignoble.

Enfin, soyez attentifs à tout détail dans le palais. On dit que quelque part en son sein se trouve forcément un objet qui résonne avec chaque être vivant, un engrenage susceptible d'entraîner votre destin. J'ai trouvé le mien. Ce tableau d'un Juge d'Acier qui me ressemblait trait pour trait et dont le cartouche disait :

Hovart Brilaiton (1376 – 1428) vu par Éphrénie M.





MISÈRE ET MORT 3 3

DURÉE : deux journées.
QUARTIERS : Quadrant parageén et Quartier des Ombres.
POINTS FORTS : se perdre dans les Ombres et dénicher des caveaux oubliés.
À LIRE : Vue du Quartier des Ombres (p. 72)

Nous vous invitons à entamer cet itinéraire à la suite du précédent. Vous pourrez dans un premier temps constater que chaque merveille du Palais d'Acier trouve assez vite sa contrepartie dans le Quadrant paragéen, ventre mou de la morale et de l'intelligence. De mauvaises langues se plaisent à dire que la visite du Quartier des Ombres en est la suite logique et inévitable… Non, c'est par pur esthétisme que nous avons choisi de vous conduire ensuite dans cet immense cimetière d'Abyme. Il mérite que l'on s'y attarde, tant par son architecture majestueuse, mortuaire et alambiquée, que par les contrastes de la vie qui l'habite. Pénitent ou simple amateur de belles choses, le voyageur prendra le temps d'arpenter chaque rue, chaque caveau, car Abyme tout entière s'y trouve représentée.

Son Excellence Arminius Malach

1. Auberge du Saint-Errant 1 0

P. 213 QUADRANT LITURGE U21

Cet itinéraire commence chez les odieux Paragéens dont la concession jouxte malheureusement le Quadrant liturge. Aussi, nous vous conseillons de vous établir dans une sainte et calme auberge de notre beau quartier. Pour notre part, nous séjournions à celle du Saint-Errant qui nous donna entière satisfaction. Nous ne saurions trop vous la recommander !

Une salle accueille **les pèlerins liturges** 1 3 3, et seulement eux, ce qui assure une parfaite sécurité et préserve de bien des débordements. On y sert des repas simples mais de qualité, les couverts et les lits y sont toujours propres… C'est assez rare pour être noté !

Les étrangers 3 2 2 disposent d'une salle commune et de dortoirs de qualité moindre.

Notez que cette auberge fera également un bon départ pour l'itinéraire de la contemplation et de la pénitence (voir p. 82) et vous pouvez en faire votre quartier général pour plusieurs jours.

2. Le colisée des Lames d'Or 1 4

P. 211 QUADRANT PARAGÉEN O24

Cette arène doit son nom au fait que pendant longtemps les combats n'avaient lieu qu'à midi. Les armes s'illuminaient alors d'un éclat doré. Cette prestigieuse dénomination métaphorique remonte au temps où le colisée appartenait à notre royaume. En 1203, au moment du découpage du troisième cercle en ambassades, il fut malheureusement livré aux Paragéens.

Aujourd'hui, ces barbares des contrées froides y revendent les fruits de leurs pillages et de leurs rapines. Ogres, minotaures et autres nains des montagnes y côtoient de fiers guerriers humains, troquant leurs armures contre des tenues plus appropriées au métier de commerçant. Ces dégénérés, dont les techniques martiales souffrent d'une pauvreté tactique affligeante, ne sont là que pour exhiber muscles et trophées. Il est parfois difficile de faire la différence entre l'homme et sa monture, tant les coutumes paragéennes sont animales.

De temps en temps, une mésentente éclate et tourne au combat rituel. Le colisée rejoue alors son rôle d'arène de combat, mais sans le panache et la finesse des tournois chevaleresques des contrées civilisées. Les échoppes sont démontées à la va-vite, les marchandises sont rangées dans les gradins et les guerriers peuvent sombrer dans leur débauche de coups et de sueur. C'est un divertissement dont chacun en la place est friand, mais nous doutons que le voyageur éduqué et raffiné y trouve son compte. Le seul intérêt pour vous sera donc cathartique. Il est en effet possible ici de constater les plus basses habitudes humaines ou saisonines. Une promenade au colisée des Lames d'Or peut ainsi devenir une efficace médiatrice d'attrition.

Avis au voyageur qui aurait l'étonnante intention de provoquer un combat : les perdants sont lynchés par la foule et éparpillés dans les rues du quadrant.

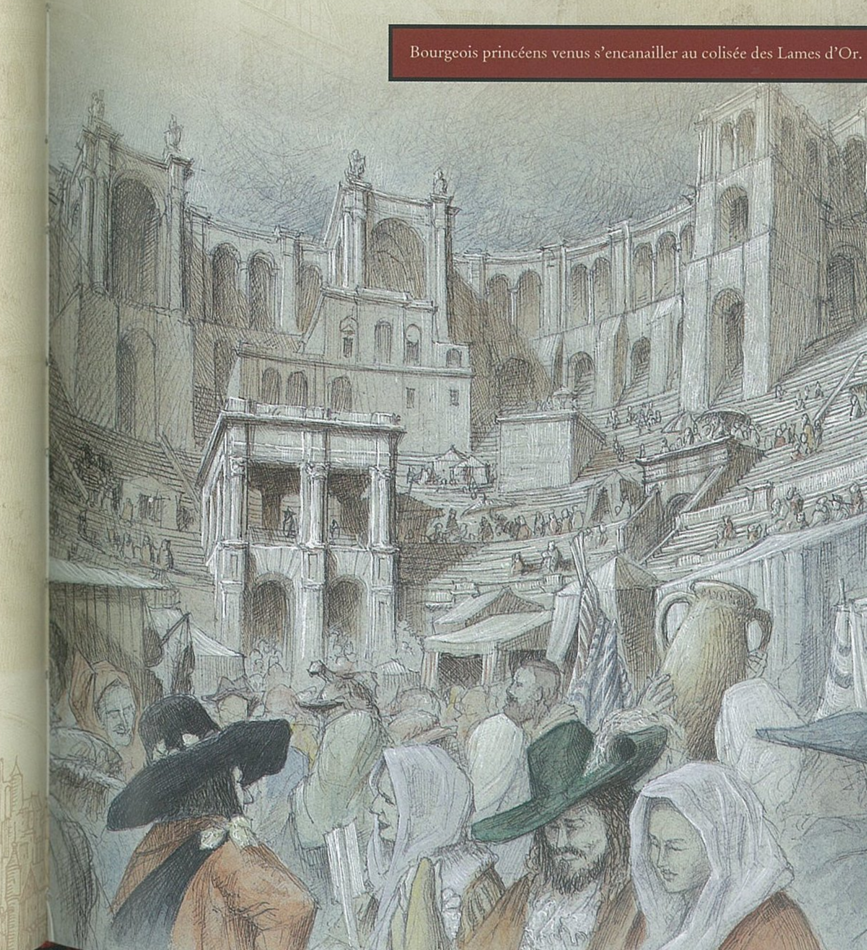
3. La taverne des Lames-d'Or 2 2 0 3

P. 211 QUADRANT PARAGÉEN N24

Comble du mauvais goût, une taverne de bois et de peaux de bêtes s'est installée dans les anciennes loges d'honneur, au cœur des gradins. Les pires ivrognes du quartier viennent y vider des chopes de bières artisanales, le plus souvent fortes et vomitives. L'endroit est aussi exotique que ses serveuses sont larges. On y mange des plats soi-disant dépaysants, à base de viande de loup, de phoque et de Neuvène sait quoi d'autre.

Avis au voyageur ayant l'humeur aventureuse : accéder à une table se fait au prix d'un savant jeu d'adresse pour éviter les flaques douteuses qui décorent le sol de l'établissement.

Bourgeois princéens venus s'encanailler au colisée des Lames d'Or.





J'ai fait une curieuse rencontre à la taverne des Lames-d'Or. Pendant que je reposais mes pauvres pieds, assis sur un tabouret – mon maître Arminius était parti faire part de son avis sur l'établissement à son tenancier peu scrupuleux – un drôle de bonhomme m'adressa la parole. Il s'appelait Kmérit Pulgart et soutenait que je ressemblais à un magistrat qui lui avait causé du tort quelques années auparavant. Il prétendait être vétéran du Palais d'Acier et m'affirma que quelqu'un devait payer pour ça. Moi par exemple…

Ne sachant que faire, je lui demandai, bien naïvement, ce qu'il entendait par « vétéran ». Il me répondit qu'il avait dû supporter, pour purger certaines peines qu'il ne précisa pas, les expériences des alchommistes, ces savants du Palais d'Acier qui transforment l'homme en fer et le fer en homme. Le responsable de tout cela était un Juge d'Acier, Hovart Brilaiton et j'étais, selon Pulgart, son portrait craché ! Je ne pouvais malheureusement pas le contredire, ayant moi-même constaté la ressemblance au palais.

L'ogre s'emporta ensuite dans des élucubrations sur la famille Brilaiton, oubliant providentiellement qu'il voulait me faire payer pour eux… Tout l'arbre généalogique y passa ! D'après lui, tous étaient morts et enterrés dans un caveau du Quartier des Ombres, et il se demandait donc qui je pouvais bien être. Quel cousin éloigné ? Quel fils caché ? Quelle sombre expérience des alchommistes ?

Je commençai à être agacé par ses divagations quand le retour de mon maître le mit en fuite.



Des veuves et des prétendants à la chamboule des braves.

4. La chamboule des braves (1) (2)

P. 211 QUADRANT PARAGÉEN N22

En vous approchant de l'Ambassade paragéenne par la rue des Bons-Tueurs, vous découvrirez un mur de crânes faisant office de rempart. Ces crânes sont ceux de Paragéens nés en Abyme et morts au combat loin de la cité. La chamboule est un jeu auquel se livrent les femmes dont les maris partent à l'aventure. Elles viennent chaque jour lancer des fruits mûrs sur le rempart. Si ces fruits ne restent pas collés, la légende veut que les maris soient promis à une mort certaine. Les futures veuves doivent alors se chercher un nouveau compagnon.

Des hommes célibataires surveillent les lanceuses afin de se trouver une veuve à consoler pour la nuit… Notre lecteur qui, nous en sommes convaincus, n'est pas du genre à céder à ces consternantes tentations, ne pourra que s'amuser du ridicule de cette coutume. D'autre part, précisons qu'il serait plus que dégradant d'aller se fourvoyer en compagnie d'une de ces dégénérées plus proche de l'animal que de l'homme.

5. L'Ambassade paragéenne (0) (2)

P. 211 QUADRANT PARAGÉEN N22

Au bout de la rue des Bons-Tueurs, vous passerez inévitablement devant un amas de pierres de récupération et de bois vermoulu, que l'on prendrait à coup sûr pour une ruine alors qu'il s'agit de l'Ambassade paragéenne. N'y mettez pas les pieds : il n'y a rien d'autre à y voir que des récits de batailles ou l'historique du cours de la patate douce lyphanienne retranscrits sur des peaux de bêtes. Le spectacle peut sans doute être amusant, mais la ville est immense et mieux vaut s'attarder ailleurs que de perdre son temps à chercher de l'intérêt là où il n'y en a pas.

6. Le marché des autres cuirs (2) (2) (0) (2)

P. 211 QUADRANT PARAGÉEN N21

Depuis le corps de l'ambassade, la rue de Tranchepierre part en direction du sud-ouest. Cette rue abrite le marché des autres cuirs où étals et échoppes se côtoient dans une ambiance industrieuse des plus appréciables en ce milieu primitif. Bien que puante et relativement chaotique, cette rue est un passage inévitable pour tout seigneur désirant décorer son manoir pour l'hiver. Une peau d'ours blanc déposée devant l'âtre de la cheminée est – nous semble-t-il – du plus bel effet. On peut aussi trouver nombre de cuirs moins nobles mais néanmoins très résistants pour la fabrication de chausses, de sacs et d'armures, ou l'isolation lors des hivers rigoureux. Vous achèterez par exemple des bottes en poney sauvage pour 6 deniers ou encore une culotte en phoque pour 4 deniers.

7. Les souffleurs d'ivoire (1) (3)

P. 211 QUADRANT PARAGÉEN O21

Une fois le marché des autres cuirs traversé, vous trouverez un large bâtiment où s'enchevêtrent des tuyaux faits de défenses de mammouths, de morses, et plus rarement de tigres à dents de sabre. Ce bâtiment s'avère être un instrument de musique gigantesque. En payant 5 deniers, vous aurez le droit de souffler dans l'une des centaines de pipes… Rares sont ceux qui parviennent à en sortir le moindre son, mais les quelques vainqueurs récupèrent jusqu'à cent fois leur mise !

Bien que nous n'encouragions pas la convoitise et la fructification, le voyageur désireux de s'amuser un peu risquera moins sa vie et gagnera sans doute plus ici que dans une salle de jeu du Quartier des Brumes.







Si vous avez traversé le marché des autres cuirs et tenté votre chance en soufflant dans les trompes d'un mammouth, vous voudrez sans doute prendre un peu de repos. Au terme de cette longue journée, achetez les services d'un gondolier et revenez dormir à votre auberge liturge. Ne restez pour rien au monde dormir dans le Quadrant paragéen ! Au matin, prenez une gondole et demandez à vous engouffrer dans le canal Tartarin.

8. Le canal Tartarin 2 1

P. 200 QUARTIER DES OMBRES T17-Q14

Ce canal accueille un véritable marché fluvial avec ses gondoles de vente de souvenirs (moulages de la colline aux Gribouilles pour 2 deniers, jeux d'échecs à l'effigie des Gros et des Nobles d'Acier pour 25 deniers, etc.) et ses conteurs embarqués qui pour 1 denier vous accompagnent et tentent de vous glacer le sang avec leurs histoires horribles. Elles ressemblent à nos exemplas liturges, non par leur forme, puisqu'il ne s'agit pas de théâtre, mais par leur contenu moral. N'hésitez pas à les écouter.

Mon maître ne s'imaginait probablement pas que cela pourrait advenir. Mais c'est advenu. C'est ici, dans le quartier où les morts côtoient les vivants, que tout a commencé. Ici, les frontières entre les Abysses et le monde réel se sont effondrées…

9. Les ricochets 3 2

P. 200 QUARTIER DES OMBRES S16

Si vous avez de la chance, vous verrez, à la croisée du canal Tartarin et du canal de Moire (les seuls canaux du quartier) l'étonnant spectacle des ricochets.

En général, les canaux d'Abyme sont saumâtres, souvent insondables. Ceux du Quartier des Ombres ne répondent pas à ces critères, loin de là ! Nous avons rarement vu, dans quelque ville que ce soit, des eaux aussi propres que celles-ci et cela est dû, il nous en coûte de le reconnaître, à la conjuration.

Vous vous amuserez probablement de voir des conjurateurs rongés par les Abysses jouer à lancer des cailloux dans l'eau, tels des enfants. Au final, vous n'en serez que plus ébloui : des ondes ombrageuses émanent des anguilles immaculées qui se nourrissent des saletés du canal et le nettoient jusqu'à la dernière goutte. Encrassés de ténèbres, ces démons mineurs descendent les canaux jusqu'à la mer où ils partent vers le large, libérés des Abysses pour services rendus à Abyme. Si vous en avez le temps, demandez à un passeur de trouver et de suivre un banc de ces créatures. Leur chant est digne de celui des sirènes et la symphonie de leur départ pour le large est inoubliable…

Il est à noter que les *ricocheteurs*, comme certains les appellent, sont employés par les Gros. Pourquoi cette pratique ne se généralise pas aux autres quartiers d'Abyme ? Cela reste pour nous un mystère.

10. La colline aux Gribouilles 2 3

P. 200 QUARTIER DES OMBRES S15-S16

À la croisée des canaux, débarquez au quai des Graphes, au pied de la colline aux Gribouilles. Ce mont situé en plein cœur du quartier est le repère des artistes de rue. On peut s'y faire tirer le portrait ou dresser un buste, mais également y entendre chanter des comptines improvisées ou réciter des poèmes flatteurs. L'endroit serait sans doute des plus agréables s'il n'était pas empreint de désinvolture.



L'autre ombre à ce tableau est la propension qu'ont les gens à conjurer des démons sur le flanc de cette colline. Les artistes conjurateurs y vendent leurs services, par exemple en vous invoquant un double démoniaque dans l'ombre d'une statue vous représentant. Pour une cinquantaine de deniers, une réplique de vous-même, souvent très imparfaite, peut vous servir une journée durant… On murmure même que pour des sommes inavouables, elle peut être libérée et demeurer définitivement à l'intérieur de la cité. Drôle de fantaisie que de vouloir s'offrir un portrait vivant de soi, non ?

11. Les caveaux des grands architectes 4 1

P. 200 QUARTIER DES OMBRES R15

Au faîte de la colline aux Gribouilles, s'ouvre vers le nord une vue magnifique (voir p. 72) sur les plus prestigieux caveaux de la cité : ceux des grands architectes qui ont donné cette allure si particulière à Abyme. Perdez-vous dans les allées et découvrez le nom de ces grands hommes par vous-même.

Le caveau le plus impressionnant est celui de Callicate Visterigne, un chef-d'œuvre d'architecture monumental dominant le quartier. Il est immense et abrite, entre autres, une **taverne souterraine huppée** 4 4 où ne viennent que les érudits et l'élite des étudiants. Beaucoup de vantardise et d'exhibition sont les choses à supporter pour prendre un vin chaud ou une bière en la place. Mais les murs se parent de certains plans originaux de l'architecte fort intéressants.

CALLICATE VISTERIGNE (1105-1203)

Callicate Visterigne est sans nul doute l'architecte le plus connu en Abyme. La plupart des constructions entreprises aujourd'hui répondent aux canons du style visterin. En suivant nos itinéraires, vous visiterez les plus célèbres réalisations de cet architecte hors norme.

- LA GRANDE NEF DE L'UNIVERSITÉ *(p. 158) est l'édifice qui révéla le talent de Visterigne, de par sa taille et sa majesté.*
- LES CLOCHES DE BRONZE *(p. 108) originairement destinées à la Grande Nef, abritent aujourd'hui un marché. Il s'agit des plus grandes cloches jamais réalisées.*
- LA HALLE AUX EMBRUNS *(pp. 10 et 13) fut le projet le plus audacieux de l'architecte : construire un port souterrain en pleine ville en surélevant un quartier de près de deux cents coudées. Une grande réussite qui contribua à développer le commerce en Abyme.*
- SON PROPRE CAVEAU *(p. 72) qui domine tous les autres dans le Quartier des Ombres.*

Callicate Visterigne vécut presque cent ans et fut un fervent adversaire du rejet des ambassades dans le troisième cercle. Il semble que son avis importait aux yeux des Gros qui ne prononcèrent leur édit de 1203 que le lendemain de sa mort.

Lorsque mon maître et moi allions entrer dans la taverne, une main se posa sur la mienne… Du moins, en eus-je la sensation. Il n'y avait personne d'autre que nous dans ce couloir et pourtant, je sentais qu'on me tenait, qu'on me tirait. Ne voulant pas passer pour un dément, j'ai demandé congé à mon maître sans plus d'explication. Il était si pressé de constater la dépravation vaniteuse qui régnait ici pour la démolir ensuite sur le papier qu'il me congédia d'un geste agacé.

La main, sans corps, invisible, me conduisit jusqu'à une crypte, à deux conduits de là. Il y eut ensuite quelques coursives, trois ou quatre escaliers, plus d'un quart d'heure pour mes pauvres petites jambes. Puis il y eut le miroir, enfin, ce que je pris pour un miroir. Il s'agissait en fait d'un buste arborant mon propre visage me fixant, vieilli, fatigué, triste… Mon visage quelques années après ma mort.



Dans le gosier de la Bête…

Sur le mur, une plaque donnait le nom des propriétaires du caveau. Une famille d'Acier, la famille Brilaiton, évidemment… Tournant un instant sur moi-même, je constatai que les deux tombeaux les plus récents avaient été érigés la même année. La tombe du juge : Hovart Brilaiton, 1376 – 1428. Et celle d'un enfant : Ériaste Brilaiton, 1424 – 1428. La main fantomatique se saisit de la mienne et l'approcha du cercueil enfantin… La peur aux tripes, je me dégageai et quittai les lieux en courant, en me cognant aux murs et aux passants.

12. Le gosier de la Bête 1 5

P. 200 SOUS LE QUARTIER DES OMBRES

Dans la mythologie profane abymoise, la Bête est la créature qui règne sur les Abysses et sur la vie souterraine de la cité. Le gosier de la Bête est un réseau de galeries construites il y a longtemps, censé relier tous les caveaux ensemble. Dédale de couloirs, d'escaliers et de passages secrets, ce lieu de mystère servait autrefois à l'entretien du quartier, mais il est aujourd'hui laissé à l'abandon. Les rumeurs disent qu'il s'agit d'un passage ouvert sur les Abysses ! Amateurs de frissons, n'hésitez pas à aller y faire un tour.

Une des entrées se situe au lieu dit **La Cave** 2 3, une maison de joie fondée par des filles ayant suivi leur mère maquerelle jusque dans son tombeau. Les pécheresses officient aujourd'hui sur les marbres accueillant leur futur cercueil. Ne vous attardez pas dans ce lieu de débauche ! Trouvez derrière la tombe de la patronne le passage qui s'enfonce dans les ténèbres du gosier de la Bête…

Perdez-vous dans ce labyrinthe souterrain. Même si vous n'y voyez que des conduits mal éclairés, vous aurez le loisir d'en rêver des décades durant ! Une rumeur prétend qu'il s'agirait en fait du terrain de jeu d'une confrérie étudiante à la dérive. Le jeu consisterait en un lâcher d'étrangers, de bourgeois, de pauvres ou d'autres malvenus abymois. Ces personnes seraient dénudées puis attachées les unes aux autres. Un assassin, désigné par la confrérie et changeant régulièrement, devrait les tuer en une nuit. On dit que survivre permet de gagner une fortune considérable ! Nombreux sont ceux qui, entendant parler du jeu, cherchent à entrer en contact avec ses organisateurs pour relever le défi et affronter le tueur…

13. Le caveau d'honneur 4 2

P. 200 QUARTIER DES OMBRES QI6

Chaque royaume a connu ses heures héroïques et nombreux sont les grands hommes à avoir souhaité finir leur vie dans la cité franche d'Abyme. Certains y ont même été enterrés. C'est pour cela que les Gros ont ordonné la construction d'un caveau d'honneur, une galerie souterraine pourvue de nombreuses percées vers l'extérieur. Voyageurs, en arpentant les conduits de cette galerie, vous ne manquerez pas de remarquer les armoiries de **la famille Der Kulmith**, dont maints représentants ont défendu l'honneur de la Province liturgique. Vous visiterez aussi sans doute la tombe de **Felnak Mont-les-Bonnes** qui soutint le Saint Martyr jusque dans la mort. Devant cette tombe, les pèlerins viennent déclamer leurs prières poétiques en se saignant comme le fit Felnak. Un régal pour l'amateur d'art et de ferveur !

HÉROS DE TOUS ROYAUMES

En rédigeant cet itinéraire, Raskolnig limite sa description des caveaux d'honneurs aux illustres Liturges qui sont enterrés là. Il va de soi que des représentants de tous les royaumes s'y trouvent, à commencer par un bon nombre d'ambassadeurs. En visitant ces cryptes, vous trouverez, vous aussi, la tombe de célèbres héros de vos contrées.

La rédaction



En ces lieux, où sont représentées des familles mythiques, où l'on ne prononce que des noms illustres, vous serez étonné de trouver également les tombeaux des plus grands assassins et des princes voleurs… C'est là toute l'ambiguïté de la Cité des Ombres. Si vous êtes d'humeur morbide, il vous sera possible de visiter la tombe de **Rosacin Pommerouge**, lutin pyromane qui faillit transformer le Quartier du Lierre en cimetière ; ou encore celle de **Maspalio**, le célèbre prince voleur qui, dit-on, en imposait même aux Hauts Diables tant il avait de gouaille.

QUEL MASPALIO ?

Si on en croit le roman de Mathieu Gaborit Aux ombres d'Abyme, le prince voleur Maspalio aurait eu un double. Il semble que c'est ce double qui est enterré au caveau d'honneur. Des rumeurs récurrentes relatent que le véritable Maspalio serait encore vivant et résiderait aux Abysses.

14. La petite chambre des acteurs 3 2

P. 200 QUARTIER DES OMBRES S16

Au début du siècle, arriva en Abyme un jeune scénographe princéen de renom : Setan Yslaveski. Lassé par les méthodes traditionnelles des écoles de théâtre classique, il venait ici pour élaborer une école visionnaire, loin de dogmes desquels il désirait s'émanciper. Ainsi naquit, dans un petit caveau abandonné situé au croisement du canal de Moire et du canal Tartarin, la petite chambre des acteurs.

Dans son traité de théorie théâtrale : *La Formation de l'histrion* (Presses universitaires d'Abyme, 1404), Setan Yslaveski préconise l'identification et le ressenti émotionnel, valeurs qui firent le succès de son école. Si sur la durée cette méthode s'est parfois révélée dangereuse pour l'équilibre mental de certains comédiens – tant elle demande de s'investir psychologiquement dans le rôle – elle a surtout donné des acteurs parmi les plus prestigieux.

Si l'art dramatique vous intéresse, vous pourrez assister à un des derniers cours d'Yslaveski – il a près de 90 ans – pour seulement 5 deniers.

Le soir venu, mon maître s'est montré désireux d'assister à une représentation de la petite chambre. Encore une chose qu'il ne manquera pas de railler à l'occasion.

Pour ma part, j'avais quartier libre. J'aurais dû m'isoler pour relire mes notes et mettre au propre quelques textes, mais une envie m'a pris au ventre, une envie irrépressible de savoir, de comprendre. Le fantôme d'un des Brilaiton m'avait montré leur tombeau et me demandait de l'aide. Je devais y retourner…

15. Le tableau de chasse d'Ignace le fugace 2 2

P. 200 QUARTIER DES OMBRES S17

Entre l'hiver 1421 et le printemps 1423, Abyme tout entière a tremblé sous les coups de couteau d'Ignacio Paradozzi. Cet honnête comédien avait tout pour connaître une carrière sans pareille tant il était charismatique et doué. Mais il détestait faire l'acteur : ses parents l'avaient forcé à suivre les cours de la petite chambre alors que lui aurait voulu peindre et sculpter. Son œuvre d'art, Ignacio l'a faite à sa façon… en tuant, ici ou là dans la ville. Il démembra ses victimes pour les assembler selon son inspiration, en faisant des sculptures. Il peignit ensuite des tableaux avec leur sang pour représenter ses meurtres et laisser une sorte de signature… Son nom en bas de chaque toile étant peu lisible, il fut surnommé par les chroniqueurs Ignace le fugace.

Aujourd'hui, ses œuvres sont exposées dans une galerie d'art à l'entrée de son caveau, à quelques cent coudées de la petite chambre des acteurs. Conservées par des moyens que notre digestion réprouve, les sculptures cadavériques illustrées par des toiles sanguinaires ne laisseront aucun voyageur indifférent.

Vide ! C'était si simple… J'ai fait levier avec le bout de ma canne et m'en suis remis à des forces physiques que je m'ignorais. Les couvercles se sont descellés comme rien, et m'ont laissé entrevoir ce qui n'aurait pas dû être vu, pas par moi. Le père, lui, était bien là, crâne vidé par les vers sur la robe métallique des Juges d'Acier… Mais l'enfant… Nul corps, nulle dépouille, pas un ossement. La tombe était vide. Qu'avait-on fait du cadavre ? J'ai regardé le crâne du père à nouveau. Il était posé sur un tableau reposant au fond du cercueil, un portrait me représentant tout craché, un portrait signé Éphrénie M., comme celui du Palais d'Acier.

Fantôme, où étais-tu quand je suis venu violer ta sépulture. Où était la frontière entre ma vie et ta mort ? Quand ai-je basculé ? Quand la folie a-t-elle pris mon esprit ?

Toujours est-il que j'étais en train de questionner le crâne du juge quand la milice a débarqué…



Quelques acteurs de passage à la petite chambre.





LOIS ET PEINES EN ABYME

Expliquées par Malvail, capitaine aveugle de la Garde d'Acier, dictées à Maximilien d'Outrevent.

Dans une ville gigantesque comme Abyme, les crimes et délits sont légion. La cité est tellement ramifiée qu'il nous est impossible de monter un système parfait de protection des citoyens. C'est pourquoi nous – la Justice d'Acier – octroyons le droit à certains groupes indépendants de représenter localement l'ordre et la sécurité.

En gros, on peut classer en quatre catégories les personnes qui font la loi et veillent sur les citoyens.

La Milice d'Acier

Étendu sur toute la cité, le pouvoir du Palais d'Acier est garant de l'ordre et du respect des droits de chacun. De ce fait, chaque quartier possède son poste de milice, appelé *caserne*. À la tête de chaque caserne se trouve un *sénéchal* entouré de *capitaines* – comme moi – qui commandent à la garnison et tâchent de punir tous les crimes commis sous leur juridiction. Bien que notre aspect soit militaire, nous ne sommes pas formés pour la guerre. Au quotidien, nous jouons le rôle de sapeurs, aidant les Abymois en difficulté. Chaque sénéchal dispose également d'un conseil de trois à cinq investigateurs, selon la taille du quartier. Ces investigateurs sont en général très investis dans la vie et les histoires locales ; comme la salanistre dans la pierre, ils investissent mœurs et rumeurs afin d'être les plus performants possibles dans leurs enquêtes.

Le Gros Œil

Perchés sur les balcons de leur palais, certains Gros ont pour habitude d'espionner les habitants de la cité à travers les oculaires de lunettes très puissantes. Bien qu'il ne s'agisse que d'un loisir, pour ne pas dire d'un vice, il arrive qu'un Gros soit témoin de faits criminels. En ce cas, certains décident de témoigner devant le Tribunal d'Acier. Ce témoignage est grandement facilité depuis que les ponts traversent la place centrale et la pratique se généralise.

Lors d'un procès, un condamné peut avoir « recours au Gros Œil ». Si un Gros se déplace et témoigne, ce qu'il prétend avoir vu est pris pour vérité. Le Gros Œil a donc vertu de mettre un terme à tous les débats. Une exception : le Gros Œil ne peut être invoqué pour un meurtre ayant eu lieu au sein même du Palais des Gros.

Les gardes quadrantes

Prends garde, voyageur étranger, car ta sécurité ne sera pas assurée par la Milice d'Acier, et les Gros ne témoigneront sûrement pas en ta faveur. La cité ne protège que ses enfants.

En revanche, puisque chaque quadrant représente un royaume, il nous est impossible d'interdire toute action militaire aux ambassades dans leur propre concession. De fait, c'est en 1203, dès que les ambassades furent déplacées dans le troisième cercle, que nous leur octroyâmes le droit de se protéger d'elles-mêmes. C'est ainsi qu'aujourd'hui, dans chaque quadrant, on peut rencontrer des hommes en armes aux couleurs du royaume juridictionnel. Ces gardes « quadrantes » mènent les enquêtes et arrêtent les criminels, mais doivent s'en remettre à la Justice d'Acier pour l'application des peines.



Les milices privées

Certaines personnes en Abyme ont les moyens financiers de disposer d'une protection privée. Dans certains cas, ces moyens sont suffisamment conséquents pour constituer une milice de soutien local. Nous fournissons des licences à ces groupes indépendants. Ils doivent respecter les lois abymoises et par conséquent, se plier aux ordres des Miliciens d'Acier. Dans certains cas, la Justice d'Acier peut réquisitionner les services de ces milices privées.

Peines et délits

- **Troubles sur la voie publique :** amende, de 2 à 20 deniers selon la gravité des faits.
- **Violence sur la voie publique :** une nuit à dix jours de caserne.
- **Contrevenir aux lois hôtelières :** bannissement des cercles intérieurs pour le locataire, Place des Libertins pour le loueur.
- **Dégradation architecturale :** amende et incarcération dans une caserne.
- **Profanation d'une tombe :** quelques jours en Place des Libertins.
- **Vol :** peu d'enquêtes, mais tout dépend de la victime et du voleur. Généralement, la peine est une amende égale à dix fois la valeur de son butin. Lorsque la victime est une personne importante, elle peut obtenir que le voleur soit incarcéré pour quelques jours dans une caserne.
- **Vol, agression ou meurtre d'un étranger :** non puni, l'étranger est responsable de sa venue et donc de sa survie en Abyme.
- **Meurtre d'un Abymois :** au moins un an en Place des Libertins.
- **Idem avec préméditation :** perpétuité en Place des Libertins.
- **Meurtre d'un Milicien d'Acier :** au moins cinq ans en Place des Libertins.
- **Meurtre d'un Noble d'Acier :** condamnation à servir comme domestique* au Palais d'Acier.
- **Meurtre d'un Gros (rarissime) :** Mort par gavage.
- **Meurtre d'un ambassadeur :** perpétuité en Place des Libertins (les ambassadeurs sont les seuls étrangers à être considérés comme abymois, salanistre oblige)

** Euphémisme ! Nous savons de source sûre que les condamnés aboutissent dans les forges pour servir de matrice ou, pire, deviennent des sujets d'expérience.*





Les caveaux des grands architectes, en descendant de la colline aux Gribouilles.

DOULEUR ET HORREUR 1 5

Durée : le temps que vous tiendrez.
Quartiers : un seul, la Place des Libertins.
Points forts : le « baptême du séant », une expérience inoubliable !
À lire : Lois et peines en Abyme (p. 70) Malandrins et libertins (p. 80)

Mon maître n'est pas venu. Pour lui l'itinéraire ne pouvait s'étendre aussi loin. Mais pour moi, les Ombres ont glissé sur les murs… jusqu'ici. C'est ma place, celle des petits et des truands. Qui suis-je ? Un criminel ? En tout cas c'est ainsi qu'Abyme m'a traité. Ce sont mes propres mots, ma propre vie, qui présentent ce quartier au voyageur, bien égaré.

Diacribe Raskolnig

NOTE DE LA RÉDACTION

Raskolnig, diacribe de maître Arminius Malach nous conduit ici, bien malgré lui, dans la prison d'Abyme.

Voyageur, en principe, vous ne visiterez ce lieu que si vous êtes vous-même condamné. Néanmoins, si vous avez suivi tous nos itinéraires jusqu'ici, les Gros consentent à vous en accorder une courte visite. Pour l'obtenir, rendez-vous dans une chapelle de l'administration diplomatique (voir p. 48) et émettez, à haute et intelligible voix, le souhait de visiter la Place des Libertins. Énoncez ensuite vos nom et adresse. Si vous êtes bien passé par les lieux clefs des itinéraires précédents – les Gros le savent – vous recevrez quelques jours plus tard la visite de Miliciens d'Acier. Accusé d'avoir « manqué de respect envers la personne d'un Gros » vous plaiderez coupable, mais invoquerez votre ignorance des coutumes abymoises comme circonstances atténuantes. La sentence tombera : de quelques jours à un mois en Place des Libertins.

Attention, lisez bien cet itinéraire avant de vous lancer dans cette entreprise. Le sort qui vous attend en Place des Libertins est celui de tous les prisonniers. Aucun traitement de faveur ne vous sera réservé.

Mais si vous aimez Abyme, vous apprécierez les secrets que sa prison renferme, et vous irez, comme Raskolnig, jusqu'au fond du Puits… Pour le bien de notre cité…

1. Le labyrinthe 0 5

✲ P. 200 Enceinte de la Place des Libertins

Une large muraille isole la Place des Libertins du reste de la ville. Ses entrailles sont un dédale de pièges et d'impasses prétendument hantées où je ne me suis pas aventuré. Vous-même, voyageur, n'y mettrez les pieds qu'en tentant de vous évader, ce que je ne vous invite pas à faire. Rares sont ceux qui ont survécu au labyrinthe.

Non. Prisonnier, vous entrerez en Place des Libertins en traversant la muraille par l'infranchissable porche, bardé de gardes et de herses. Là, au milieu d'un parc agréable, deux bâtiments s'offrent à vos yeux : un kiosque à musique suspendu au-dessus d'un puits immense et une grande demeure d'allure bourgeoise qui ne dépareillerait pas dans le Quartier du Clair-Obscur. Perchée sur une colline, cette maison a acquis le tristement célèbre surnom de « tertre des humiliés ». Ici, on m'a en effet enseigné l'humilité, mais aussi la patience, la haine et la violence.



2. Les Baldaquines 1 5

✲ P. 200 Place des Libertins U14

Le nouveau venu gravit un escalier monumental pour pénétrer dans le tertre des humiliés par son unique entrée. Dans le grand hall commence l'incarcération, sans aucune autre forme d'accueil qu'un coup de pied aux fesses. Hâtivement refermées derrière vous, les lourdes portes de la demeure vous laissent en compagnie des mezzanines, balcons, rideaux pourpres et autres voiles de soie dorée.

C'est dans cette impression de luxueux vertige que l'on fait la connaissance des Maîtres Verges. Serrés dans des dessous de cuir, emperruqués comme des magistrats et armés de martinets cinglants, ils ne sortent de leurs alcôves qu'après quelques secondes de flottement. Ami voyageur, le mot est bien choisi : entre la fermeture des portes et l'arrivée des Maîtres Verges, c'est bien une sensation de flottement qui emplit l'air ambiant pour venir ensuite vous nouer l'estomac. Puis ils apparaissent, ces geôliers tout de miel et de vice, pour vous corriger à leur façon.

Dans cette antichambre, que l'on nomme « les Baldaquines », chaque meuble semble un lit, tant ses coins ont été calfeutrés, tant ses toiles couleur de luxure sont douces et parfumées et tant il faut passer de voiles pour y accéder. Les Maîtres Verges vous y allongent dès votre arrivée pour vous dénuder puis vous engoncer, comme on lange un nouveau-né, dans un costume de gentilhomme. Ils vous barbouillent et vous poudrent en jabotant à tout va, cancanant sur vos attraits et sur les plaisirs qu'ils vont en tirer. Les mains glissent sur vos courbes avec légèreté et aisance, ne laissant qu'un avant-goût du supplice… Puis vient la punition, la première, une sorte d'inauguration crue et douloureuse qui ouvre le passage à toutes les suivantes. Les Maîtres Verges se taisent, vous relâchent pour mieux vous regarder, puis ils se jettent sur vous. Ils vous ont vêtu pour mieux vous dévêtir. Quelles que soient vos peines, vos forces et votre colère, ils ont raison de vous. Leurs mains, leurs doigts, se promènent à nouveau, mais cette fois-ci s'attardant, s'arrêtant, s'insinuant. Vient alors la douleur, ils passent, deux par deux, experts en supplice et en plaisirs, vous ne savez plus distinguer ce qui est bon de ce qui fait mal. Vous croyez mourir lorsqu'ils vous abandonnent, souillé, poisseux, puni, baptisé.

C'était le « baptême du séant » comme on dit en la place. Suite à cela, toutes les portes du manoir vous sont ouvertes.

3. La Tannerie 0 4

✲ P. 200 Place des Libertins U14

La Tannerie n'est pas un lieu, c'est un concept, un état d'esprit, une coutume ubiquiste que l'on trouve dans chaque couloir. Par métonymie, chaque couloir, chaque coursive, est nommé ainsi. Pour l'anecdote, j'ai trouvé amusant de voir un petit écriteau posé au pied d'une horloge et indiquant : « La concierge est dans la Tannerie ». Il y a une concierge au tertre, paraît-il. Je ne l'ai jamais vue, mais j'offrirai 3 deniers à quiconque saurait me décrire la femme qui se plairait dans un tel lieu.

Quittant les Baldaquines, probablement fourbu et moite, vous n'avez donc d'autre choix que d'emprunter la Tannerie afin de vous replier vers un lieu moins hostile, dans l'espoir de trouver un lit où vous reposer et prendre vos marques pour le reste du séjour.

C'est alors que le mot « Tannerie » prend tout son sens : dans chaque couloir, les Maîtres Verges, aidés de détenus nommés à cette tâche au début de chaque décade, vous attendent cachés. Au gré de leurs envies, et peut-être des dettes en tout genre que vous avez pu contracter à leur encontre, ils vous fessent et vous flagellent. S'ils vous déshabillent encore, vous mettrez des heures à rejoindre votre but, et votre peau sera plus que tannée !





Toutefois, il est probable que la Tannerie soit le lieu de votre première rencontre avec les autres détenus. C'est pourquoi il convient de faire bonne impression en souriant et en restant poli malgré les coups et les insultes. N'en faites cependant jamais trop ! Il s'est trouvé en même temps que moi un autre nouveau venu qui, désireux de se montrer bien élevé, s'est permis de réclamer encore quelques coups sur le ton de la bourgeoise libidineuse. Le pauvre en a eu pour son courage, faites-moi confiance !

4. Le Buffet 5 1 4

P. 200 Place des Libertins U14

Au gré de vos promenades et de vos fessées, vous arriverez sans aucun doute à la salle de repas. On prétend que les plans de la bâtisse ont été dressés de façon à ce qu'il soit impossible de s'y promener dix minutes sans aboutir une fois au moins au si tentant Buffet. Charcuteries, sucreries, petits pains et fruits de prime fraîcheur ; tous ces mets sont suspendus aux poutres et s'offrent à chacun. « Quel bonheur ! » vous exclamerez-vous probablement en trouvant tant de réconfort. Ici et là, vautrés dans des fauteuils feutrés, les convives se gavent sans compter, parfois même sans déglutir, tant et si bien que seul le vin, qui coule à flots, peut les aider à avaler. Pour ma part, j'avais l'impression d'entrer dans un rêve.

Mais voilà, quiconque a mangé, doit manger encore. Les Maîtres Verges vous y forcent et gardent les sorties, le martinet dans une main et la virilité dans l'autre. Si vous voulez sortir d'ici plus tôt qu'à leur goût, vous devez le payer de votre peine. Bien souvent pourtant, les détenus préfèrent s'incliner et se soumettre aux jeux de triques de leurs geôliers, plutôt que d'avaler ne serait-ce qu'une bouchée de plus. La démesure gastronomique laisse son empreinte grasse en ces lieux. On y mange et on y boit trop, au point d'en vomir et d'en vomir encore.

En fait, j'ai fini par comprendre que certains aliments sont piégés. Des drogues puissantes créent une dépendance qui vous empêche de jeûner, vous contraignant à revenir, coûte que coûte, vous exposer aux ignobles perturbations digestives des mets, ainsi qu'aux sévices des Maîtres Verges. Nul ne peut vivre sans manger… Ici, la relation du vivant au comestible est décuplée ; ses contreparties aussi.

5. La Grande Ruche 1 2 3

P. 200 Place des Libertins U14

Enfin, si la chance est avec vous, vous trouverez des dortoirs au gré de vos errances. Ce sont des pièces immenses dont le luxe n'a rien à envier à celui des Baldaquines. Je me suis laissé dire que les décorateurs de l'endroit avaient également officié au Palais des Gros. Ceci expliquant cela, les lits sont tous immenses et l'on peut y dormir à quatre. Tant mieux, car on se fait vite de bons amis de supplices avec qui partager ses souffrances. On se plaît alors à s'inventer avec eux des liens de parenté ou d'amitié, des événements passés auxquels penser lorsque l'esprit a besoin d'une diversion. Qu'il est bon, croyez-moi, d'avoir un frère à qui tenir la main lorsqu'un pervers de Maître Verge vient vous empoigner avec l'avidité d'un frelon sirotant le jus d'un fruit. En effet, le dortoir est nommé « Grande Ruche » car les abeilles y butinent. Les Maîtres Verges, tels des insectes affamés et investis d'une mission essentielle, viennent butiner le nectar des prisonniers pendant qu'ils s'endorment. Ils continuent, encore et encore, dix, quinze fois s'il le faut, butinant et butinant encore, jusqu'au vide, jusqu'à la douleur insoutenable, jusqu'au sang… Inutile de préciser qu'on ne dort pas beaucoup en Place des Libertins.



6. La Petite Ruche 1 2 0 2

P. 200 Place des Libertins U14

Le tertre des humiliés est un lieu de débauche. On blesse les fiertés par des courbettes de salons, on détruit les amours-propres par des mondanités amères. Le plus solide des roublards, le plus habile des assassins, personne n'est préparé à un tel traitement. Nombreux sont ceux dont l'esprit s'effondre en quelques jours. Mais certains ont la trempe nécessaire et s'en sortent. Ceux qui s'endurcissent et qui dominent pourront dominer encore. Le tertre des humiliés offre le pouvoir à ceux qu'il n'a pas su anéantir. Le pouvoir de refuser.

Ces « seigneurs » vivent dans la Petite Ruche, un dédale de cellules des plus austères. Ils y ont droit à un peu de paille pour dormir, ainsi qu'à du pain noir et de l'eau pour se nourrir. Si, sur le papier, cette vision est absurde, une nuit au tertre pourrait vous faire rêver d'un sol froid, de silence et de sobriété.

7. Le kiosque 2 0

P. 200 Place des Libertins T15

Lorsque le tertre des humiliés et ses geôliers plus vicieux que des démons en ont fini de vous traîner dans le foutre et dans la soie ; lorsque, anéanti, vous pleurez pour qu'on vous achève, alors seulement, on vous achèvera ! Non par la mort, mais par la douleur, la peur et la cruauté d'une vie qui n'en est plus une. Les portes du tertre des humiliés s'ouvrent à vous, mais vous regretterez bientôt de ne plus y être.

En bas de l'escalier se trouve un kiosque à musique. Joliment bâti, il étend ses pieds élancés vers la périphérie d'un large puits qu'il surplombe. Fait de métal ciselé et de pierre taillée, ce pavillon confronte l'élégance des cieux à la noirceur du gouffre de l'âme humaine. En son cœur, le kiosque abrite un quatuor de ménestrels, virtuoses en musique de chambre, qui, sous les ordres d'un mage, exécutent leur art à longueur de journée. La marche funèbre qui accompagne votre descente du tertre des humiliés évoque indubitablement les pas du condamné au pied de l'échafaud.

8. Le Puits 0 5

P. 200 Place des Libertins T15

Sous le kiosque, le Puits s'engouffre dans les entrailles de la ville. Plus large qu'une avenue, il est creusé sur son pourtour de dizaines de cellules aux herses d'acier. Les détenus s'y entassent par dizaines et tentent d'y survivre. La rumeur dit que l'espérance de vie dans le Puits ne dépasse pas un mois… J'en ai pourtant rencontré qui prétendent être ici depuis des années !

On ne descend pas dans le Puits, on y tombe. Il n'y a ni escalier ni échelle pour accéder aux cellules. Les Maîtres Verges qui vous escortent jusque-là vous poussent, bon gré mal gré, dans le vide, en vous laissant espérer que des mains charitables vous aideront à ne pas atteindre le fond…

Belle frayeur que celle-là… En vérité, des poutres, des filets ou des cordes sont disposés ici ou là pour récupérer les condamnés. Les détenus du Puits espèrent que les nouveaux venus meurent de frayeur ou se rompent le cou sur une poutre. Ils sont en effet leur principale source de nourriture.

Pour ma part, j'ai été rattrapé au vol par un gros bras nommé Talion. Cet ogre m'a fait une place « au chaud ». J'ai découvert une véritable petite vie dans le Puits, avec ses passages reliant les cellules et percés par les détenus, ses cultures de champignons et sa vie rudimentaire. Oh, rien d'exceptionnel, j'étais serré dans cinquante coudées carrées de grotte avec une douzaine de dégénérés prêts à dévorer le premier copain qui voudra bien mourir. Mais Talion me protégeait. Nous devînmes presque amis et je lui racontai toute l'étrange histoire qui m'avait mené jusqu'ici, ma ressemblance avec le juge Brilaiton, le fantôme et la tombe vide…



J'appris rapidement que les herses ne servent pas à empêcher les prisonniers de s'enfuir – ils ne le pourraient pas, le bord est trop haut – mais plutôt à les protéger d'une menace venue de l'extérieur et sur laquelle Talion est resté bien mystérieux. Tous les prisonniers craignent une horreur qui vit au fond du Puits…

9. Au fond du Puits 5 5

P. 200 PLACE DES LIBERTINS T15

Un jour que la musique s'arrêtait, Talion me prit par le bras et ouvrit la porte de notre prison. Nous ne risquions rien, me dit-il, tant que les ménestrels ne jouaient plus… Il me fit descendre jusqu'au fond, à l'aide d'un bout de corde et des herses des autres cellules.

En bas, je découvrai une étrange caverne, traversée par une rivière souterraine et peuplée de pieuvres molles et des cadavres des prisonniers ayant essayé de s'enfuir par là, ou n'ayant pas eu la chance d'être rattrapés par ceux des cellules. Mais le plus curieux dans cette grotte, reste la présence d'un grand engrenage, une grande roue tournant sur un axe s'enfonçant dans les entrailles de la terre. C'est alors que j'allais lui demander à quoi pouvait bien servir cette machine que Talion m'a assommé.

J'ai repris connaissance sous les coups de fouet de l'ogre. Il m'avait attaché sur la roue et vociférait comme un fou : « Tu vas tourner oui ! Prends le sang de ce nabot, et bouge, espèce de vieille marmite ! » Il me fouetta tellement que je saignai de mille blessures et finis par m'évanouir. Je doute que la machine de rouille et de sang se soit mise en branle.

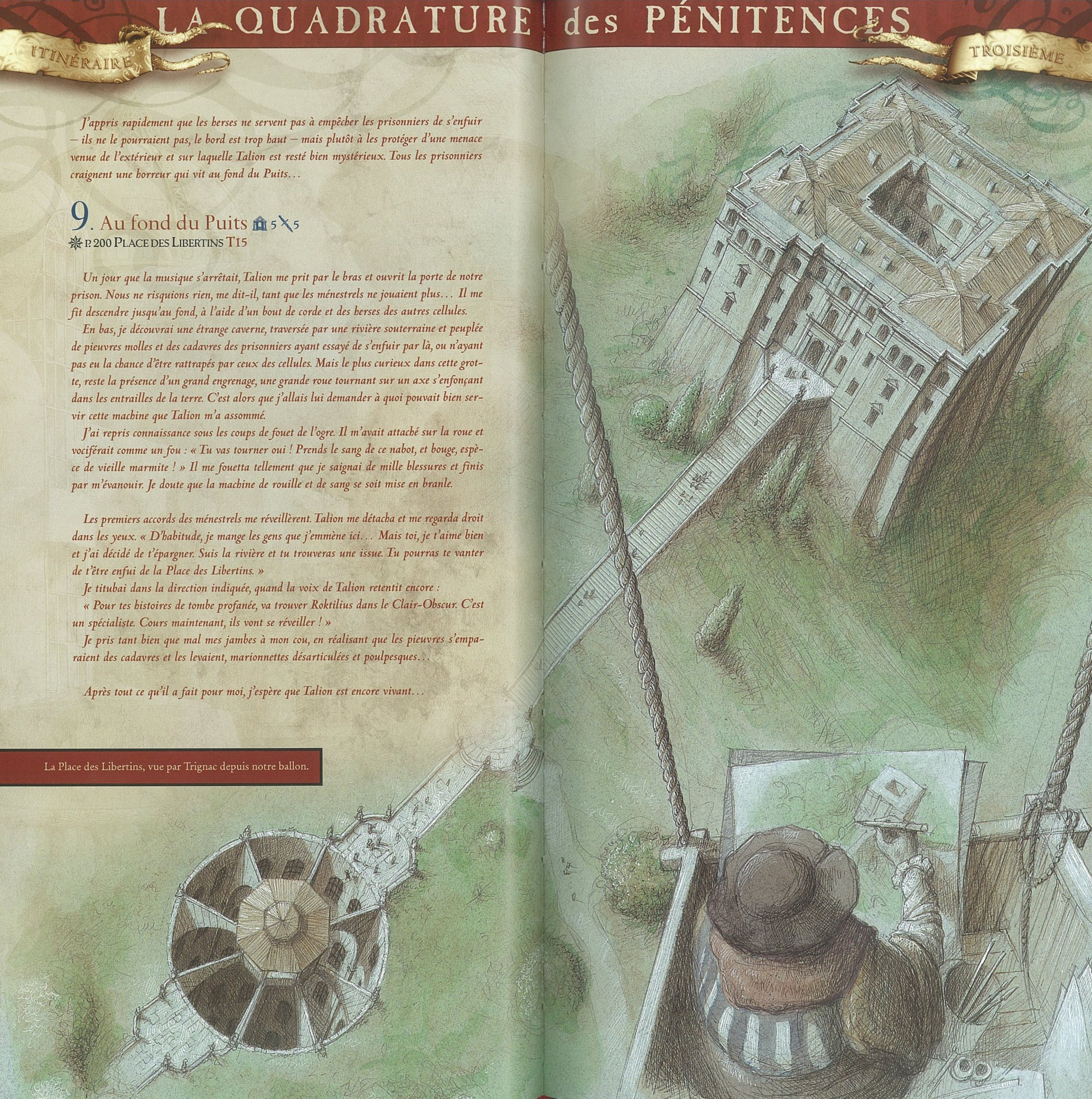
Les premiers accords des ménestrels me réveillèrent. Talion me détacha et me regarda droit dans les yeux. « D'habitude, je mange les gens que j'emmène ici… Mais toi, je t'aime bien et j'ai décidé de t'épargner. Suis la rivière et tu trouveras une issue. Tu pourras te vanter de t'être enfui de la Place des Libertins. »

Je titubai dans la direction indiquée, quand la voix de Talion retentit encore :

« Pour tes histoires de tombe profanée, va trouver Roktilius dans le Clair-Obscur. C'est un spécialiste. Cours maintenant, ils vont se réveiller ! »

Je pris tant bien que mal mes jambes à mon cou, en réalisant que les pieuvres s'emparaient des cadavres et les levaient, marionnettes désarticulées et poulpesques…

Après tout ce qu'il a fait pour moi, j'espère que Talion est encore vivant…



La Place des Libertins, vue par Trignac depuis notre ballon.

MALANDRINS ET LIBERTINS

Article rédigé en cachette de son maître par Raskolnig, fort de son séjour en Place des Libertins.

Voyageur, j'espère que vous n'entrerez pas en Place des Libertins. On ne peut souhaiter cela à personne. Si cependant cela vous arrivait, voici quelques portraits, quelques destins, qui pourraient vous enlever bien des épines du pied. Tous étaient là durant ma décade d'incarcération. S'ils y sont encore, vous n'aurez qu'à vous recommander du nain qui venait du Palais d'Acier.

Ces compagnons d'infortune m'ont informé de ce qu'était la pègre abymoise et me permettent d'essayer de la dépeindre. Bien sûr, mon regard ne peut être qu'imparfait.

Sustier, un Maître Verge

Il m'a pris en charge à ma sortie du Tribunal d'Acier. Jusqu'aux portes de la Place des Libertins, il n'a cessé de m'insulter, de me traiter de petit vicieux, de violeur de cadavre, de profanateur de tombe… Abyme est ainsi faite ! La prostitution, l'usage des drogues, le vol et le meurtre d'étranger n'y sont pas réprimandés comme ailleurs, mais des crimes en apparence moins graves, comme la dégradation de bâtiment ou la profanation d'une tombe peuvent entraîner la pire des peines : l'emprisonnement en Place des Libertins.

Une fois au tertre des humiliés, Maître Sustier a pris la tête du groupe qui m'a violé, a organisé mes premiers passages dans la Tannerie et s'est assuré que je ne manquais jamais de rien au Buffet. Je devrais le haïr. Pourtant j'ai appris à apprécier sa clémence. Il m'étouffait souvent avec des coussins pour que je perde connaissance avant la fin des viols ; au Buffet, il me forçait à m'enivrer pour m'assommer et me badigeonner de substances grasses pour que les choses… se passent mieux.

Maître Sustier a une âme et des scrupules. Je pense qu'en réalité il exècre ce qu'il fait et qu'il cherche à alléger ses méfaits. Tenez, lorsque j'ai perdu toute force de lutter, c'est lui qui m'a conduit au Puits. Lorsqu'il m'a jeté dans le gouffre en me disant adieu, j'ai senti dans sa voix qu'il me souhaitait de mourir au plus vite. En me poussant il cherchait à m'envoyer au fond ; à mettre fin à tout ça.

Si vous voulez en finir vite, cherchez Maître Sustier.

Éresbel Cornefine

Éresbel est un satyre. Nul détenu du tertre n'est plus heureux que lui d'être enfermé. Obèse et rigolard, il a fait sa place et peut dormir tranquille à la Petite Ruche. Il en sort quand il veut pour se livrer à quelques perversions sexuelles.

Si vous n'avez pas peur des expériences originales et violentes, entrez en contact avec Éresbel Cornefine. Si vous acceptez de partager ses jeux, sans doute partagera-t-il aussi sa nourriture saine et son lit de paille où vous pourrez dormir tranquille.

Pendant les heures que nous passions dans sa cellule, il m'a raconté son passé. Avant sa condamnation, il officiait dans une fameuse guilde de voleurs. D'après lui, ces confréries sont parfaitement tolérées par le Palais d'Acier. Si mon maître savait ça ! En fait, les guildes neutralisent les voleurs indépendants, ce qui arrange la Justice d'Acier qui sait ainsi exactement à qui parler en cas de délit trop important. D'après Éresbel, les guildes payent même une sorte d'impôt officieux. Leurs chefs signalent aux capitaines certains gros coups. Les voleurs, pris la main dans le sac, passent en jugement et se voient gratifiés d'une amende de deux fois le montant du larcin (au lieu des dix habituellement appliquées). La guilde s'empresse de régler l'ardoise et ses membres retournent librement à leurs forfaits. Tout le monde est ainsi satisfait. Les voleurs gagnent de l'argent et les miliciens ont l'impression de lutter contre le crime…



Seulement voilà, gare à celui qui sort de l'épure. Ce fut le cas d'Éresbel qui s'attaqua à un coffre du Trésor d'Acier sans l'accord de ses pairs et qui, sa condition de satyre n'aidant pas, fut finalement condamné à passer quelques mois en Place des Libertins. Il y est depuis maintenant six années et ne la quitterait sous aucun prétexte.

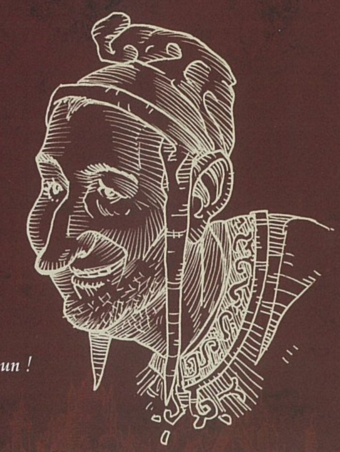
Nadjat Rhikembil

Originaire du lointain désert de Keshe, ce type aime à se faire passer pour une femme, mais faites-moi confiance, il n'en est rien. Il prétend être la fille d'un ancien prisonnier. Son père, Narjim Rhikembil aurait réussi à s'enfuir de la place en trouvant les failles du labyrinthe, devenant de ce fait l'un des légendaires Princes Fuyards, ces hommes qui ont réussi à quitter la prison par leurs propres moyens*. Revenu dans son royaume d'origine, Narjim serait devenu célèbre et aurait même été anobli !

Nadjat prétend être entrée dans la prison grâce aux secrets de son père et y demeurer de son plein gré. De fait, elle sait tout de ce qui se passe à l'extérieur. Si vous avez besoin de nouvelles du dehors, Nadjat est la personne sur qui compter.

Talion

Cet ogre m'a permis de m'évader et m'a mis sur les traces de mon passé. Rien que pour cela il mérite d'être nommé. Je me suis laissé dire qu'il avait un frère jumeau qui officiait comme castrat au Palais des Gros. Je me demande d'ailleurs si ce n'est pas la même personne… Si vous avez la chance de le trouver, j'espère qu'il vous aidera à vous évader.



Moi, le diacribe Raskolnig, peux donc me vanter d'en être un !

CONTEMPLATION ET PÉNITENCE 4 2



Durée : quatre jours, dont deux d'excursion au Mur de la Foi.
Quartiers : Clair-Obscur, Quadrants urguemand et liturge.
Points forts : le pèlerinage jusqu'au Mur de la Foi…
À lire : –

Notre foi n'encourage pas le profit, et c'est avec regret que nous avons vu sur nos terres liturges apparaître la bourgeoisie et ses hordes de fructificateurs. Il nous faut bien le reconnaître, le riche, quelle que soit l'origine de sa fortune, peut aujourd'hui prétendre au pouvoir au même titre que le noble ou le saint. Ici, en Abyme, la bourgeoisie s'est emparée du quotidien et préside à la plupart des échanges hors de nos ambassades. Le Quartier du Clair-Obscur, plus que tout autre, a vu le triomphe des parvenus.

Malgré tout, on y trouve quatre places agréables bordées d'établissements qui seuls peuvent justifier un passage dans ce quartier ; le reste n'est que demeures bourgeoises et rues fleuries.

Son Excellence Arminius Malach

LES CHEVALIERS D'ABYME



Une légende raconte que lors des temps fondateurs de la Cité des Ombres, cinq chevaliers porteurs d'épées mythiques scellèrent une partie de son destin. Ces épées étaient dotées d'étranges pouvoirs liés aux éléments primordiaux. Il y en avait une pour l'eau, une pour le feu, une pour l'air, une pour la terre et une cinquième pour la ténèbre. Aujourd'hui, ces épées ont disparu, mais restent dans les mémoires et les contes.

1. La Fontaine Bourgeoise 4 4 2 2

✻ P. 201 Quartier du Clair-Obscur N18

Érigée en mémoire de l'épée de l'eau, *La Fontaine Bourgeoise* est l'une des fabriques de luxe les plus prisées de la ville. Les armes qui y sont vendues et fabriquées sont longuement sculptées et aiguisées par de l'eau éjectée par des centaines de petits robinets. On y fabrique aussi des meubles et des pièces d'architecture.

Les propriétaires de l'établissement sont un couple de pixies, ces saisonins, heureusement forts rares, que l'on prétend descendants par des liens païens de la Dame de l'automne. Bien que les objets produits en ces lieux soient d'une grande qualité, nous encourageons tout un chacun à réduire sa fréquentation à une simple visite. Ne donnez pas d'argent à ces monstres !

2. Les tours des frères Molombre 4 4 1 3

✻ P. 201 Quartier du Clair-Obscur M18

Instituée en hommage à la terre, la confrérie qui gère ces ateliers est réputée dans toute la cité, et même dans certaines villes des royaumes voisins. On y fabrique des plats, des vases, des amphores, etc. Nuit et jour, les apprentis s'acharnent à produire un travail de qualité dans les meilleurs délais, et c'est probablement ce qui a fait la réputation des poteries Molombre.

Les propriétaires, les frères Molombre, sont deux démons aveugles et tordus qui forment, chaque année depuis des siècles, des dizaines d'apprentis potiers capables de rivaliser avec les porcelainiers princéens. Cela dit, l'origine abyssale des tenanciers de l'établissement rend, une fois encore, le lieu peu fréquentable…

3. La bibeloterie de Mamie Ploum 4 3 4 1 2

✻ P. 201 Quartier du Clair-Obscur L18



La dépravation a envahi la Cité des Ombres ! La perversion, ici, n'a plus la décence de se cacher. La bibeloterie de Mamie Ploum, vieille farfadine décrépite à la démarche branlante et à la voix cassée, est un gigantesque bazar sur cinq étages, dont le principal revenu se fait par le stupre. Il se situe sur l'avenue des Blasons, à quelques rues des tours des frères Molombre. Le jour, vous pourrez vous y procurer à peu près n'importe quel objet. Fort bien…

Mais quand vient la nuit, les rideaux se lèvent, dénudant les filles comme les alcôves qu'elles habitent. Et le bazar devient bordel. C'est tout un réseau de prostitution de luxe qui est tenu par la farfadine boiteuse et l'on dit que les hommes les plus raffinés de la cité viennent se procurer ici des services que leurs bourgeoises, bien trop pincées, ne savent leur vendre ou leur donner… C'est innommable !

4. L'Âtre des Compagnons 4 4 2 0

✻ P. 201 Quartier du Clair-Obscur N19

Tenue par des nains de l'Équerre, cette taverne est l'hommage rendu aux épées de feu et de ténèbre. On y trouve un entremêlement de cheminées et de conduits inextricables qui font que chaque pièce, chaque couloir, possède son propre foyer. Cette merveille d'architecture propose même des terrasses à divers étages, chauffées quelle que soit la saison.

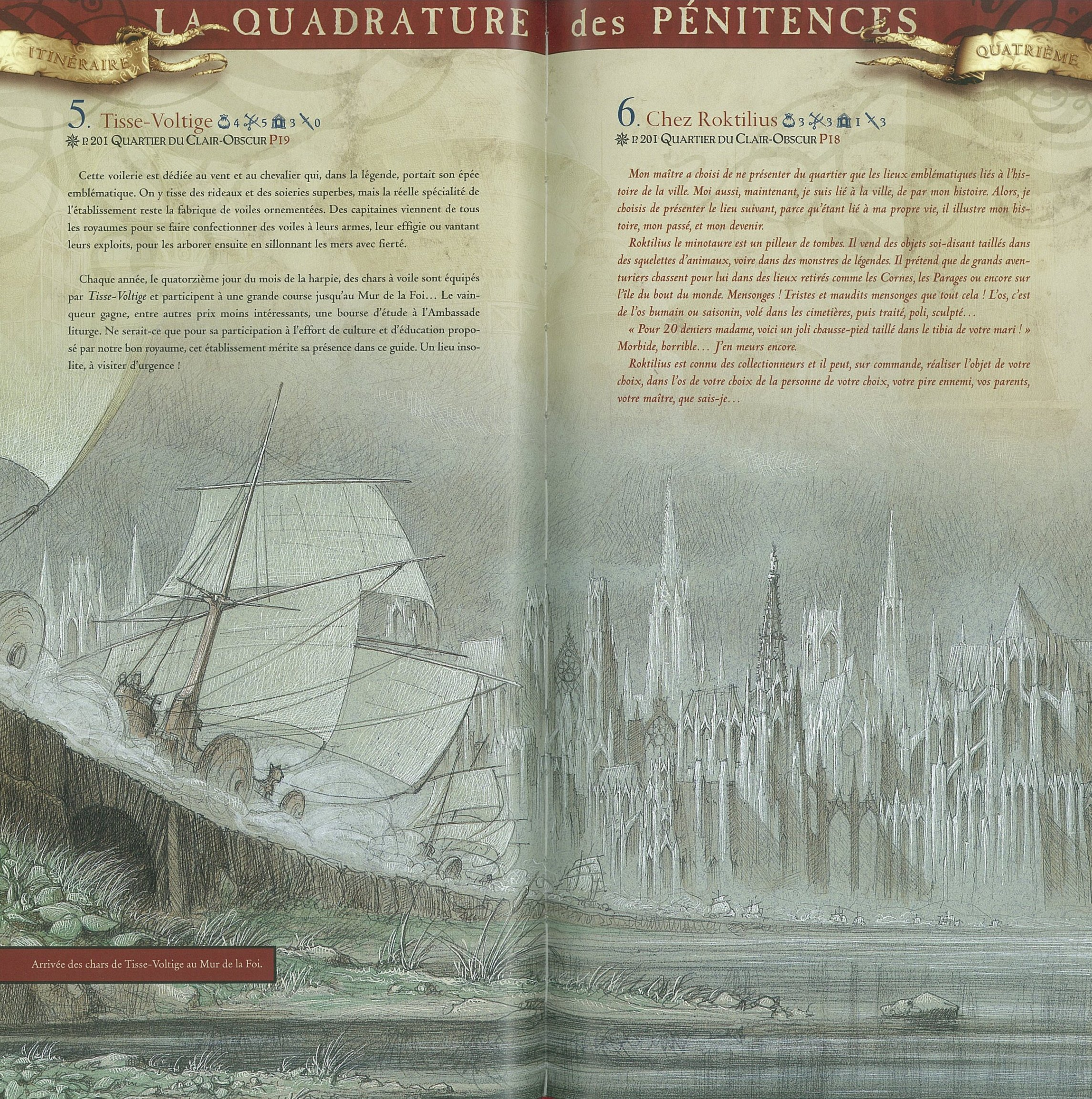
Bien qu'il ne s'agisse pas d'une auberge – nous sommes dans le deuxième cercle – tout nain de l'ordre peut y demander asile. Il y trouvera toujours un lit bien chaud. Pour les autres, vous pourrez, à toute heure du jour et de la nuit, y trouver bière et vin chaud pour refaire le monde entre compagnons auprès d'un feu. La cuisine, tenue par cinq démons cordons bleus est, nous devons bien l'avouer, exquise.

C'est dans L'Âtre des Compagnons que mon maître et moi avons eu notre première et dernière discussion sur cette affaire. C'est là que je l'ai retrouvé après m'être enfui de la Place des Libertins. Il m'a pardonné immédiatement, affirmant qu'il savait bien que je n'avais pu piller une tombe. De toute évidence, j'avais servi de bouc émissaire à quelques miliciens complices du profanateur.

C'est beau la foi ! Ou bien était-ce de la mauvaise foi ? Maître Malach savait-il quelque chose ? Voulait-il me préserver de la vérité ? Je ne le saurai jamais.







5. Tisse-Voltige 4 5 3 0

P. 201 Quartier du Clair-Obscur P19

Cette voilerie est dédiée au vent et au chevalier qui, dans la légende, portait son épée emblématique. On y tisse des rideaux et des soieries superbes, mais la réelle spécialité de l'établissement reste la fabrique de voiles ornementées. Des capitaines viennent de tous les royaumes pour se faire confectionner des voiles à leurs armes, leur effigie ou vantant leurs exploits, pour les arborer ensuite en sillonnant les mers avec fierté.

Chaque année, le quatorzième jour du mois de la harpie, des chars à voile sont équipés par *Tisse-Voltige* et participent à une grande course jusqu'au Mur de la Foi… Le vainqueur gagne, entre autres prix moins intéressants, une bourse d'étude à l'Ambassade liturge. Ne serait-ce que pour sa participation à l'effort de culture et d'éducation proposé par notre bon royaume, cet établissement mérite sa présence dans ce guide. Un lieu insolite, à visiter d'urgence !

Arrivée des chars de Tisse-Voltige au Mur de la Foi.

6. Chez Roktilius 3 3 1 3

P. 201 Quartier du Clair-Obscur P18

Mon maître a choisi de ne présenter du quartier que les lieux emblématiques liés à l'histoire de la ville. Moi aussi, maintenant, je suis lié à la ville, de par mon histoire. Alors, je choisis de présenter le lieu suivant, parce qu'étant lié à ma propre vie, il illustre mon histoire, mon passé, et mon devenir.

Roktilius le minotaure est un pilleur de tombes. Il vend des objets soi-disant taillés dans des squelettes d'animaux, voire dans des monstres de légendes. Il prétend que de grands aventuriers chassent pour lui dans des lieux retirés comme les Cornes, les Parages ou encore sur l'île du bout du monde. Mensonges ! Tristes et maudits mensonges que tout cela ! L'os, c'est de l'os humain ou saisonin, volé dans les cimetières, puis traité, poli, sculpté…

« Pour 20 deniers madame, voici un joli chausse-pied taillé dans le tibia de votre mari ! » Morbide, horrible… J'en meurs encore.

Roktilius est connu des collectionneurs et il peut, sur commande, réaliser l'objet de votre choix, dans l'os de votre choix de la personne de votre choix, votre pire ennemi, vos parents, votre maître, que sais-je…

Quand j'ai parlé du caveau des Brilaiton, l'œil bovin de Roktilius s'est éclairé : « Ha, c'est pour ça qu'elle était vide. Tu n'es jamais mort en fait ! » Il avait bien visité la tombe du magistrat – je ressemblais tant au tableau qu'il venait de me reconnaître – mais il m'affirma qu'il ne l'avait pas pillée. Comme moi, il avait trouvé la tombe de l'enfant vide…

En revanche, il avait découvert quelques pièces intéressantes dans la tombe du père, outre le tableau qu'il avait d'ailleurs trouvé ignoble. Quelques os métalliques, comme seuls les Nobles d'Acier en ont. Il les avait emmenés, laissant là les véritables ossements. Justement, il se proposait de me vendre exceptionnellement le dernier objet réalisé dans les os du magistrat. D'ordinaire, l'objet n'était pas à vendre, mais le minotaure se sentait obligé de me le céder.

Je sortis donc de chez Roktilius avec un beau bougeoir, en étain ou en fer, je ne sais pas bien. Cela m'a coûté un peu cher, mais que voulez-vous, la quête de vérité viendrait à bout de la plus farouche des bourses !

Je cogitai en retournant voir mon maître. L'enfant du juge était mort à quatre ans. Or moi-même, orphelin confié à l'Équerre à cause de ma petite taille, n'ai aucun souvenir de ma petite enfance. Pouvais-je alors, comme Roktilius le pensait, être le fils de Brilaiton ? Pouvais-je ne pas être un nain, mais juste un humain plutôt petit ? Non, c'était impossible. Mon maître, mon tuteur, m'en aurait parlé…

7. La cour des hâbleurs 3 1

P. 212 QUADRANT URGUEMAND S17

Notre itinéraire se poursuit dans le Quadrant urguemand. Vous y parviendrez sûrement par le Canal des Ambassadeurs. Un passeur dont vous aurez loué les services sur l'un des quais du Clair-Obscur prendra soin de vous déposer devant le parvis de Préceptorale.

Il n'est pas nécessaire de vous rappeler, voyageur cultivé, que Préceptorale est une société urguemande d'ascendance liturge ayant pour but d'offrir culture et savoir à tous. Sur ce parvis, on voit déambuler des dizaines d'apprentis, la bouche pleine de cailloux, travaillant ainsi leur diction. Avec de la chance, peut-être assisterez-vous à un duel de saillies drolatiques entre rhéteurs encaillloutés. Il s'en donne souvent au printemps à la tombée du jour ; ce spectacle grandiose étant gratuit…

8. Bibliothèque de Préceptorale 4 0

P. 212 QUADRANT URGUEMAND S17

Du parvis, vous prendrez l'entrée principale en vous délestant de deux modestes deniers. Vous accéderez ainsi à un autre lieu de déambulation. Ici, les livres sont imprimés sur des tapisseries accrochées aux murs et disséminées page à page. L'exercice de l'étudiant consiste à trouver à chaque fois la page suivante, en grimpant sur des escabeaux, en se baissant, en marchant, etc. Ainsi, en plus du savoir, c'est toute la mécanique de recherche et d'étude qui est offerte au cerveau, déjà bien rempli, de l'élève de Préceptorale. Il y a aussi des livres normalement rayonnés qu'il est agréable de consulter sur les bancs d'une grande salle à la délicieuse et studieuse austérité.

Lieu de savoir, la bibliothèque recèle bien des secrets. Parfois, ces secrets peuvent tuer ! Pendant que mon maître arpentait les lieux avec fierté et compulsait quelques ouvrages religieux, je menai mes propres recherches. Je trouvai dans les chroniques abymoises une unique mention de la mort du juge Brilaiton.



L'ABYME DE L'ÉTRANGE – NUMÉRO CXII – 17 HARPIE 1428

Un Juge d'Acier sauvagement assassiné par un inconnu !

Avant-hier, peu après la tombée de la nuit, le juge Hovart Brilaiton, éminent Magistrat d'Acier, quitta comme à son habitude le palais pour une promenade dans la cité. Hier matin, la milice retrouvait son corps au bas de la Grande Maîtresse. Des témoins affirment qu'il a été poussé du haut de l'avenue. Certains ajoutent même qu'il a été d'abord tabassé à grands coups de pieds et de canne par son assassin qui lui cassa les jambes et le força à ramper à la force des bras jusqu'au bord du précipice pour se jeter lui-même dans le vide… Le corps était sans doute destiné au canal, mais il s'écrasa sur le quai…

« Quelle horreur ! » vous exclamez-vous sûrement… Et bien c'est un tort ! Brilaiton méritait son sort, oui, madame !

Peu de gens se souviennent que le juge avait autrefois une maîtresse hors du Palais d'Acier. Une femme normale, une humaine. Une femme qui n'aurait en aucun cas pu supporter l'enfantement d'un nouveau-né d'Acier. Imaginez votre mère ou votre épouse accouchant d'un enfant hérissé d'engrenages et de copeaux d'acier, un enfant à l'ossature métallique et au poids insupportable ? Vous l'avez compris, ce sort, l'ignoble juge l'a infligé à sa maîtresse, une femme qui s'est donnée tout entière et qui est morte dans l'enfantement, sans l'assistance des alchommistes du palais.

« Mais qui était-elle ? » râlez-vous désormais. On dit qu'elle était artiste, une lourde perte pour la communauté abymoise. Elle était aussi riche et influente et appartenait au clergé liturge. De famille, on ne lui connaît qu'un fils. Lorsque j'ai poussé la porte de l'Ambassade liturge pour le retrouver, j'ai été fort surpris d'apprendre qu'il venait de rentrer précipitamment en Province liturgique pour exécuter son vicariat. De là à penser qu'il est l'assassin du juge Brilaiton, il n'y a qu'un pas que je ne franchirai pas. Malheureusement, amis lecteurs, je ne puis vous donner le nom sans attirer les foudres des inquisiteurs liturges…

« Et l'enfant ? » vous demandez-vous. Je tiens d'un domestique du Palais d'Acier que le juge l'emmenait souvent dans ses promenades vespérales. Ce soir-là, ils étaient précisément ensemble et on ne trouve plus trace du garçon. Alors… Assassin, as-tu aussi tué ton frère, l'enfant impie qui détruisit ta mère ? L'as-tu précipité dans les eaux sombres d'Abyme ?

Votre cancanier mondain,
Stavonpern

9. L'Ambassade d'Urguemand 1 0

P. 212 QUADRANT URGUEMAND U17

Cette ambassade ne présente pas, en elle-même, un intérêt transcendant. C'est un bâtiment de quatre étages dans le style manoir de campagne, joli, mais trop simple pour la Cité des Ombres. Ses jardins en revanche sont nettement plus intéressants : vus du dessus, les allées du labyrinthe végétal représentent – paraît-il – des scènes de l'histoire d'Urguemand. Il est possible de les observer depuis une longue passerelle de pierre et de métal reliant Préceptorale à l'ambassade en surplombant le labyrinthe. Il s'agit de l'ancien pont des Roseaux qui permettait jadis de franchir une zone marécageuse aujourd'hui asséchée par l'art des ingénieurs abymois. Empruntez-la et amusez-vous du spectacle des égarés qui se perdent en contrebas.



Au-dessus des jardins de l'Ambassade d'Urguemand.

Le coup de grâce ! La vérité est mon bourreau.

Il y a dans l'ambassade une galerie d'art ; une sorte de petit musée où l'on expose de belles œuvres. Entre les sculptures et les poteries des plus virtuoses adeptes de Préceptorale et de l'ambassade trônent quelques toiles. Des paysages, des scènes de guerre, de mythologie, et des portraits…

Fatalement, mon regard s'arrêta sur le portrait d'un homme. Le portrait d'Hovart Brilaiton. Encore lui. Encore signé Éphrénie M. J'appelai le gardien pour lui demander l'histoire du tableau.

Ce portrait reste la plus belle œuvre d'une artiste aujourd'hui décédée, sans doute car il s'agit du portrait de l'homme qu'elle aimait. L'artiste, professeur à Préceptorale et copiste à l'Ambassade liturge, se nommait Éphrénie M. Éphrénie Malach !

Ce nom frappa ma conscience comme mille couperets. La fine écorce qui subsistait encore se mit à vibrer comme la peau d'un tambour. Comme un glas sourd et obsédant… Le voile se leva.

Brilaiton avait tué sa maîtresse en lui faisant un enfant issu de sa chair d'acier. Un enfant de chair et de sang à l'ossature métallique. Difforme. Petit. Un enfant dont la tombe est vide et dont la dépouille reste aujourd'hui introuvable… Quatre ans plus tard, elle fut vengée par le fils qu'elle avait eu d'un autre homme vingt ans plus tôt, un fils aimant et meurtri par son décès, un fils qui quitta la ville peu après pour devenir vicaire en Province liturgique. Un vicaire qui comme elle portait et porte encore le nom de Malach… Arminius Malach…

De cette histoire, il restait donc deux protagonistes. Moi, l'enfant illégitime et difforme, fruit d'une union contre nature ; et Arminius mon maître, l'enfant trahi et meurtrier. L'un d'entre eux devait encore se venger…



10. Théâtre des Éphémérides 1 3 1 0

P. 212 Quadrant urguemand U16

À deux pas de l'ambassade, en empruntant le canal de la Geôle-Grise ou la rue des Petits-Enseignants, vous n'oublierez pas de visiter le théâtre des Éphémérides. Une troupe de talent improvise chaque jour des saynètes au gré de la pluie et du beau temps. Si le tout est souvent maladroit, de par son côté impromptu, la richesse d'esprit et la verve des comédiens vous garantissent l'hilarité.

11. L'allée des Duellistes 1 1

P. 212 Quadrant urguemand V16-X16

Dernière curiosité du Quadrant urguemand, cette rue biscornue bordée de maisons riches ne vaut que par le gratin qui la fréquente lors des beaux jours. Ce sont les quartiers diplomatiques de nombreux barons urguemands, et certains se plaisent à passer l'été en Abyme. De grands bals y sont alors organisés ; ainsi que des concours du meilleur danseur, du meilleur chef d'orchestre, etc. Assister à un concours d'élégance entre barons et baronnes est toujours un pur bonheur. C'est gratuit, profitez-en !

12. Rue des Pénitents 1 0

P. 213 Quadrant liturge T18-O22

Notre itinéraire s'achève en apothéose dans le Quadrant liturge. La meilleure façon d'y accéder est, idéologiquement, de remonter la rue des Pénitents. Cette rue peut être empruntée dès la porte Saint-Maignac, à l'est du Quadrant urguemand. Traversant le Quadrant liturge de part en part, elle doit être arpentée à genoux. Que l'on soit du quartier ou non, riche ou pauvre, il est très mal vu d'y passer sans inclinaison. C'est là une façon de montrer votre foi en prenant un peu sur vos épaules de la souffrance de Saint Neuvêne.

Mon nom de naissance est Ériaste Brilaiton. Petit homme difforme et lourd, je suis issu de la Noblesse d'Acier. Qui sait, mon squelette est peut-être de métal, je ne l'ai jamais vu… Officiellement, je suis mort en même temps que mon père Hovart, Juge d'Acier.

En réalité, son assassin m'a enlevé et confié aux mains des maîtres nains de l'Équerre en Province liturgique. Les nains m'ont accepté comme l'un des leurs, même si, sans doute, je n'étais pas tout à fait comme eux. Je devins leur apprenti, sans plus. Je ne suis jamais devenu quelqu'un d'important à l'Équerre ; tout juste un archiviste et un scribe.

Il y a quelques mois, mon tuteur, le vicaire Arminius Malach, s'est vu assigner par le clergé liturge la tâche de rédiger un guide de la Cité des Ombres. Cela ne pouvant se faire, selon lui, sans le concours de l'Équerre, il a demandé mon aide… C'est ainsi que je suis revenu en Abyme.

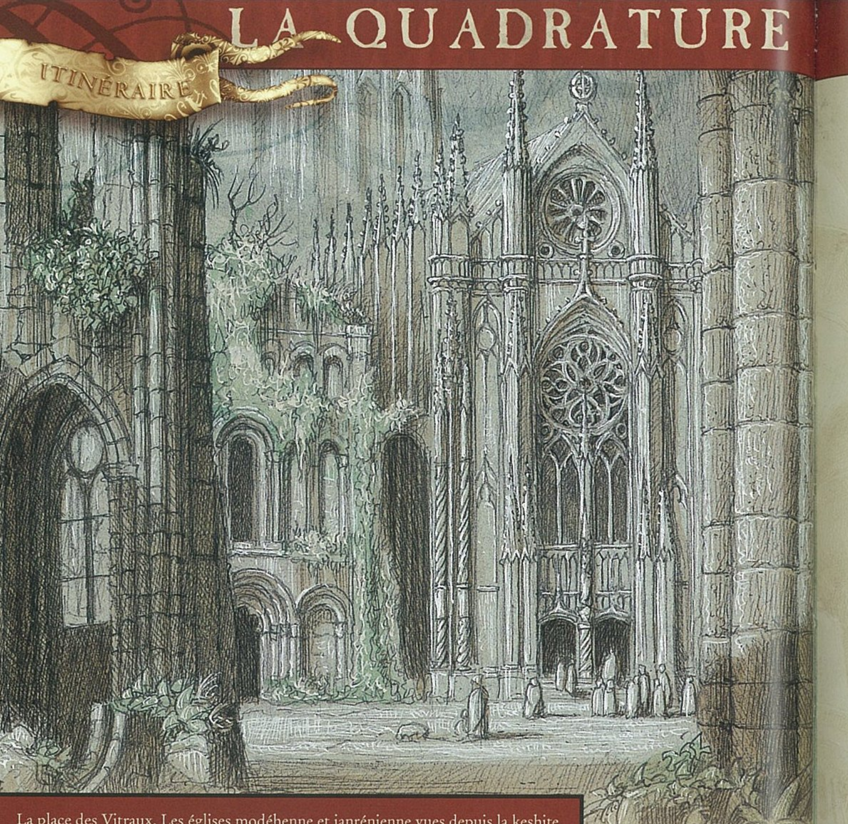
Arminius, mon maître, mon demi-frère, pourquoi m'avez-vous caché tout ça ? Pourquoi avez-vous tué mon père ?

13. Place des Vitraux 3 1

P. 213 Quadrant liturge S22

Au cœur de notre quadrant se trouve une petite place bordée de onze chapelles magnifiquement ornementées. Chaque chapelle est dédiée à l'un des Royaumes crépusculaires et il est possible à tous les habitants d'Abyme convertis à la Liturgie de venir y prier pour leurs familles insoumises. Nous vous invitons à passer quelques minutes dans l'une de ces chapelles et à méditer sur le devenir de votre âme et de celles de vos proches.





La place des Vitraux. Les églises modéhenne et janrénienne vues depuis la keshite.

14. Le Mur de la Foi 5 3

✵ À L'OUEST, EN DEHORS D'ABYME

On ne peut parler du Quadrant liturge sans évoquer le Mur de la Foi. Bien que le mur ne soit pas dans la ville, les pèlerinages dont il est le motif se font sous la protection et la direction de l'Ambassade liturge.

Il faut quitter la ville par la Grande Maîtresse à l'ouest, et marcher pendant deux heures sur une digue au milieu des marécages avant d'apercevoir le rempart de pierre et de souffrance qui nous protège des terreurs des Cornes. Une heure encore est nécessaire au pénitent pour arriver au pied du mur. Sur le chemin, quel que soit le temps, des centaines de pèlerins prient en marchant, debout ou à genoux et parfois même en rampant.

Le Mur de la Foi s'élève très haut dans le ciel et nous rappelle la grandeur d'âme de nos saints. Chaque jour, plusieurs messes sont données dans cette cathédrale des grands espaces… À ne rater sous aucun prétexte !

15. L'Ambassade liturge 2 1

✵ P. 213 QUADRANT LITURGE O22-P22

Sa pierre froide, ses religieux austères, son pilori, sa potence et ses fouets. Nous sommes revenus à genoux de notre voyage au Mur de la Foi. Mur du mensonge et de la soumission à la bêtise. Ce matin-là, avant de partir pour le Mur, je glissai dans mon sac à dos un objet qui m'est cher : le chandelier acheté chez Roktilius, sculpté dans le squelette de mon père. C'est un objet lourd et froid, contondant. Un objet de vengeance. Lors de la marche jusqu'au Mur, Malach n'a pas eu le vice de me faire avancer à genoux. Il s'est tenu derrière moi, strict, le pas pressé comme à son habitude. Il ponctuait chaque rencontre d'un commentaire sur la pénitence, la tenue, la foi. Il était heureux, cela se sentait. Je percevais l'exaltation dans chacun de ses mots, la fierté d'être chargé de ce projet sans grand intérêt. Un guide d'Abyme pour le clergé liturge. Abyme vue dans l'oculaire étroit d'un vicaire rigide et aigri. Il était surtout fier de braver l'édit des Gros qui interdisait que quiconque ne rédige une telle œuvre. J'avais envie d'effacer chacun de ses mots par un coup violent, mais il aurait fallu lui faire face et ma petite taille était un handicap certain.

J'ai pu saisir ma chance au retour. Par une fantaisie toute personnelle, Malach s'est décidé à accomplir le chemin qui nous mènerait jusqu'en Abyme à genoux. Compte tenu de ma condition physique, il est passé devant… Je n'avais qu'à suivre.

Après une heure de labeur, Malach s'est retourné pour m'annoncer qu'on allait faire une pause. On a pris un verre de vin et mangé un peu de fromage. Il s'est alors mis à pleuvoir. Ce fut un orage assez violent qui n'augurait pas un retour aisé. C'est alors que je vis sur le visage du vicaire la joie se dessiner : la pluie allait sublimer sa pénitence. Il ne savait pas à quel point.

Pour ma part, j'avais profité de notre pause pour redresser le chandelier dans mon sac. Ainsi, il devenait plus facile à dégainer. D'un simple geste, je pourrais l'attraper et frapper.

Nous avancions sous la pluie depuis quelques minutes, nous croisions et suivions des dizaines de pénitents aux visages détruits par le mauvais temps. Devant moi, à dix coudées, Malach avait pris de l'avance. Il me fallut puiser dans mes forces, user mes muscles, lacérer mes genoux, pour accélérer. À mesure que je m'épuisais à le rattraper, mes mains s'affairaient à dénouer le lacet de mon sac. Je sentis enfin le pied froid du chandelier… Facile à attraper, facile à sortir, facile de tuer ! Je me saisis du tibia de mon père et l'extirpai vaillamment du sac. Dans un mouvement de balancier, il vint brutalement percuter Malach au-dessus de l'omoplate droite. Le bord coupant tailla la toile de son pardessus, puis saigna l'homme jusqu'à l'os. C'était au-dessus de mes espérances : le sang se déversait et le cri de surprise s'était tordu dans un gémissement viscéral. Le muscle était sans doute sectionné, j'avais frappé fort. Trop fort. Je m'en voulais, Malach allait mourir trop vite et je ne le frapperai peut-être que deux ou trois fois. Alors je retournai le chandelier, pied vers le haut. Sa surface était moins coupante que l'autre extrémité. La mort serait plus lente et il faudrait frapper au moins vingt fois pour en être certain.

Malach se tordait de douleur. Autour de nous, les gens commençaient à remarquer qu'il se passait quelque chose. Je ne m'inquiétais pas, j'aurais encore le temps de frapper plusieurs fois avant qu'on ne m'arrête… Le chandelier s'abattit une deuxième fois dans le dos du vicaire, puis une troisième. À chaque coup, je sentais les côtes se fracasser, les vertèbres couiner puis se rompre comme du bois sec. Par terre, le sang se mêlait à la boue en arabesques noires et brunes. Les mains tentaient de s'agripper à cette terre, finissant l'alchimie du macabre. La pluie tombait de plus belle. Dans un éclair, je vis que ma victime s'était retournée, me faisant face, allongée sur le dos. Nos yeux se croisèrent ; les siens demandaient pourquoi, mais les miens ne répondaient rien. Même ma bouche ne disait rien, ne respirait pas.

Je crois avoir fait tout cela en retenant mon souffle, comme pour m'appliquer. Je frappai de nouveau l'homme qui m'avait volé ma vie, au visage cette fois. Le front se cassa comme la coquille d'un œuf sous le quatrième choc. Le visage humide et noirci baignait dans la cervelle autrefois si maligne. L'arcade sourcilière droite s'affaissa, puis le nez plongea dans la bouche. Des dents m'ont même giclé au visage…

Je ne sais exactement à quel moment il est mort, mais je me suis arrêté après avoir frappé vingt-sept fois en tout. Sans un mot. Je n'ai repris mon souffle qu'après l'avoir tué en silence, pour mon père, et pour toutes ces années de mensonges.

C'est alors qu'ils se sont jetés sur moi, pèlerins volant au secours du vicaire. Trop tard. Ils se saisirent de moi sans peine et me ramenèrent à l'Ambassade liturge où je fus jeté, couvert du sang de la haine, dans un cachot obscur.

J'y ai croupi quelques jours avant d'être miraculeusement libéré. Ordre des Gros qui m'enfermèrent dans leur étonnant palais. Ils m'ont dit que je serais libre si je retranscrivais le guide que mon maître avait commencé en le ponctuant de mon histoire. Voilà qui est fait…





MATHIEU GABORIT,
L'AUTEUR ABYMOIS

Propos recueillis par Maximilien d'Outrevent, à la terrasse de La Palmeria, devant un bon café de Morabie et un plateau de segretains épicés, les premières planches du présent guide étalées sur une table basse.

Stimuler l'imaginaire.

Voilà ce à quoi je me destine depuis mes premières armes dans le jeu de rôle puis la littérature.

Dans ce livre, vous découvrez le travail d'une équipe. Mon rôle de passeur a pris fin depuis bien longtemps. D'autres que moi se sont emparés d'une terre fertile pour la cultiver et nous offrir aujourd'hui cette merveille qui oscille entre la flânerie fantastique, la mythologie urbaine et la description exhaustive de la cité d'Abyme.

Oui, fertile. J'y prétends dans la mesure où la vocation de l'imaginaire a toujours été de s'épanouir, de grandir et de changer. J'ai en horreur l'imaginaire tutélaire, celui qui s'impose et ne donne rien d'autre que ce qu'il est. Il y a quelques années, j'avais eu l'occasion de participer à une anthologie consacrée à maître Tolkien. J'y abordais l'importance des ombres et des silences qui planent sur les œuvres imaginaires, cet espace vierge, propre à chacun, qui palpite entre les lignes ou les images.

L'imaginaire doit préserver sa mutation. Figé, il perd son essence. En mouvement, il se transmet et se transforme. Créer est un acte vital. Un reflexe qui vient des tripes. Qui fait barrage à la bêtise et à l'abrutissement. On a parfois une fâcheuse tendance à sacraliser la création, à la cristalliser et l'adorer. Par pitié, nous valons mieux que ça.

Si vous tenez ce livre entre vos mains, vous êtes *a priori* un semeur. Je vous engage à ne pas lire ce bouquin mais à l'interpréter et à semer à votre tour. Engouffrez-vous dans ce qui n'est pas dit. Fermez les yeux ne serait-ce qu'un court instant… Vous êtes au cœur d'Abyme. Prêtez l'oreille aux sons, la narine aux odeurs et faufilez-vous par les portes qui n'ont pas été créées, déambulez dans les demeures qui n'existent pas encore.

L'immersion est à ce prix et votre ivresse des profondeurs sera ce moment privilégié où vous sentirez un monde s'esquisser *pour de vrai*.



Abyme est une alternative fantastique, une parenthèse baroque qui existe par sa cohérence et ses enchevêtrements. Je l'ai découverte alors que je pratiquais le jeu de rôle avec une bande de copains. Il y a peu, j'ai retrouvé dans mes archives le plan que j'avais dressé à l'époque. Si l'essentiel est demeuré en l'état, le cercle des ambassades, lui, abritait des délégations comme celles de Gondor, des Royaumes Oubliés, de Laelith ou de Melniboné…

De Moorcoock à Tolkien, j'avais projeté en un seul et même lieu toutes mes influences, tous ceux qui peuplaient mon imaginaire.

Abyme tient du huis-clos utopique. Avec le recul, je suis intimement persuadé qu'elle est née pour nous permettre de résumer le monde entre les quatre murs d'une cité. Une ville en miroir du monde, une ville de la différence et de la mixité où tous les mélanges seraient à portée de mains.

Là où maître Tolkien voyait l'aventure et le mystère derrière la colline, j'ai tendance, moi, à la voir au croisement de deux ruelles pentues.

Car Abyme est belle et bien une cité, un environnement urbain dont la richesse se décèle à chaque venelle. La *Fantasy* a souvent tendance à se projeter, à se matérialiser dans le périple et la migration. Je crois qu'il existe une Fantasy plus contemporaine, moins éthérée, qui lorgne du côté du polar aussi bien que du conte. Une Fantasy du quotidien qui suinte à travers les murs d'une cité imaginaire et ne cherche pas son salut dans l'odyssée.

En fait, une Fantasy qui parle de la ville comme je la vis.

En l'occurrence, comme la vivent ou l'imaginent des auteurs qui ont rendu ce bouquin possible.

Peu importe où nous vivons puisque, à cet instant précis, nous sommes ensemble en Abyme.

Mathieu Gaborit, le 23 Phénix de l'an 1453.

LA QUADRATURE des ILLUSIONS

Je soussignée Steffa Oulazym, ogresse kesbite enquêtrice et écrivaine de mon état, jure que je vais vous raconter toute la vérité et rien que la vérité sur ma découverte d'Abyme, en particulier et en détails de la quadrature des illusions (en bas à gauche sur la carte). Amateurs de sensations fortes, c'est pour vous.



Le Quadrant princéen depuis le Canal des Ambassadeurs. Au premier plan, la tour des Bouttenjoute et la distillerie des Vendesdieux. Au loin, la coupole de l'Ambassade princéenne.

DANS LES PAS D'UN PRINCE 3 1



Durée : une journée.
Quartiers : promenade rapide dans tous les quartiers du quadrant.
Points forts : pour toutes les bourses ; du trou à rats au salon huppé.
À lire : Vue du Quadrant princéen (p. 94)

Quand je suis arrivée en Abyme, je débarquais de Mésirah, ma ville natale. J'y avais fait des études de littérature durant lesquelles j'avais rencontré un petit bout de professeur, une fée noire, qui en connaissait un rayon question légendes et qui me passionnait avec ses histoires de tout l'Harmonde. Sans le vouloir, elle m'avait donné le goût de l'investigation et j'avais décidé de devenir chroniqueuse. Quoi de mieux pour commencer que la sublime et mystérieuse Abyme ? J'étais ambitieuse et pleine d'énergie mais comme beaucoup avant moi, je me suis retrouvée à passer mes nuits à recopier des dépêches pour les Plumes nocturnes dans le Quartier des Étudiants, rien de bien palpitant. Et puis, une nuit, un gros type étrange, portant un monocle métallique, m'a glissé à l'oreille le nom d'Asturio, l'alchimiste déchu, soi-disant inventeur du Temps bleu. Sans réfléchir plus que ça, j'ai foncé, ma tête de jeune ogresse en avant vers le Quartier des Brumes, et je me suis fichue dans un sacré pétrin.

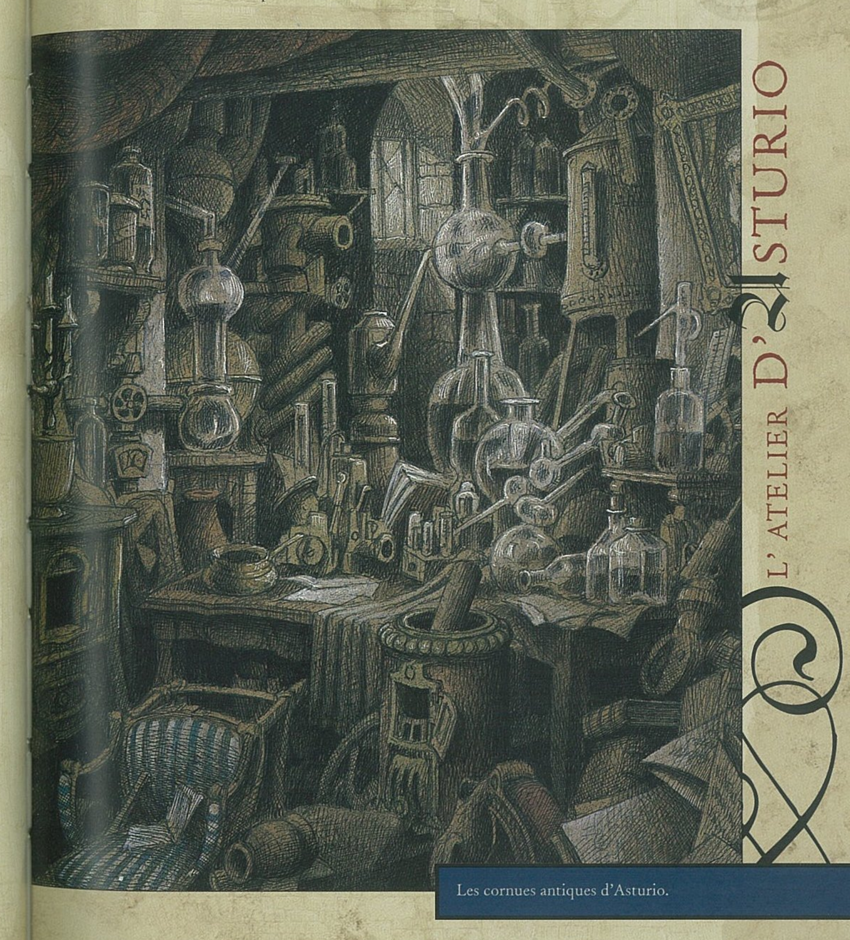
1. Chez l'alchimiste fou 2 0

P. 202 Quartier des Brumes P10

Depuis le Premier Canal, faites-vous déposer sur le quai des Vaperolles. Remontez la rue du même nom et tournez à droite dans la venelle Pourprée. Au bout d'une vingtaine de coudées, vous distinguez sur la droite un renfoncement que vous ne pouvez voir que si vous le cherchez. Au fond d'une espèce de vestibule à l'air libre, une porte ne tient plus que sur un gond. C'est ici, dans l'ancien laboratoire d'Asturio, qu'a commencé mon histoire.

Vous pénétrez dans une pièce si sombre que la lumière semble la fuir en courant : le jour peut à peine y entrer et murs, plafond et plancher sont tellement maculés de suie ou de choses dont je ne veux pas savoir le nom qu'ils en ont pris du volume. La pièce est remplie d'un capharnaüm innommable d'objets dont le dernier a dû cesser de fonctionner correctement il y a un demi-siècle mais où, si vous êtes attentif, vous pouvez distinguer bocaux, cornues et alambics, signes que peut-être vous ne vous êtes pas totalement trompé de porte. Tout le bazar vous laisse sans voix et c'est grâce à cet état béant que vous vous apercevez alors qu'un des nombreux débris est doué de la parole : vous venez de trouver Asturio. Cet alchimiste jadis renommé fournissait le tout Abyme en drogues subtilement dosées, réputées pour l'état de sérénité infinie dans lequel elles plongeaient leurs consommateurs et l'absence d'effets secondaires désagréables.

À un moment de sa carrière, Asturio aurait été immensément riche. On raconte qu'il s'est laissé abuser par une mignonne du clan des libérateurs de feux follets, qui l'a persuadé de tout investir dans la recherche d'un moyen inoffensif d'éclairer Abyme la nuit. Il y aurait perdu et l'argent et la tête. Le plus intéressant, c'est que sa fortune lui viendrait de l'invention du Temps bleu, cette drogue incroyable qui permettrait à l'utilisateur de vivre un moment plus ou moins long de son *propre futur*. On dit qu'Asturio lui-même a fait un de ces voyages improbables en testant sa drogue. Son assistant le regardait gisant inerte sur sa chaise et il a vu soudain apparaître sur la main de son maître une cicatrice étoilée (regardez sa main gauche, la marque est toujours visible). L'histoire a fait le tour d'Abyme et Asturio devint un homme observé. Aussi les témoins ont été nombreux deux mois après, le jour où il a écrasé par mégarde le pied d'un bellâtre éconduit et donc de mauvaise humeur. Ils ont tous vu comment ce dernier a saisi sa rapière et en a, sans sommation, frappé l'alchimiste étourdi *à l'endroit exact de la cicatrice*, les bords de la blessure se confondant à la perfection avec ceux de la mystérieuse marque. Impressionnant, non ? Tout ça tient aujourd'hui de la légende dans la mesure où Asturio a perdu la recette du Temps bleu en même temps que le reste de sa raison. Cependant, et c'est pour cela que les visiteurs affluent, on dit que dans ses incessants marmonnements, il pourrait donner tout ou partie de la formule.



L'ATELIER D'ASTURIO

Les cornues antiques d'Asturio.

Justement, j'en étais à noter les incompréhensibles éructations de l'ancêtre quand déboula dans le laboratoire déjà bien rempli, un personnage agité, genre grand escogriffe pomponné, parfumé et couvert de dentelles. Il m'aperçut et totalement dédaigneux de ma condition féminine, le rustre, m'attrapa par le col de ma chemise et me postillonna entre autres fadaises : « Il a parlé ? Vous avez tout noté ? Le Temps bleu a refait surface ! Il a dû en donner la formule ou bien en a-t-il refait ? » Chroniqueuse, oui, victime de coups et blessures, non. J'allais remettre à sa place l'importun quand, à notre commune surprise, le déchet humain qui fut un jour un génie des éléments primordiaux prononça distinctement « Bernazzio en a fait et en a pris, il sait lui. » Après cela, bien sûr, plus rien à tirer du vieil homme qui avait manifestement entrepris de réciter des comptines en quatre langues à la fois. Mon visi-





teur éclair me tendit alors la main : « Prince Eldor de Venture, vous me montrerez vos notes plus tard. Bon je tiens deux pistes : Bernazzio, si c'est bien ce qu'il a dit, et le Démon à ma Table, dont on m'a suggéré que les pensionnaires proposaient du Temps bleu, suivez-moi. » C'était mon jour de chance, je venais de tomber sur un guide potentiel qui cherchait la même chose que moi, autant essayer d'en tirer parti. Un doute cependant m'effleura : combien de gens étaient au courant ? Combien d'enquêteurs l'homme au monocle avait-il lancés sur la piste du Temps bleu ?

Il nous fallut à peine une minute pour apprendre, auprès d'une commère de la rue, manifestement solidaire de son montant de fenêtre à force d'espionnage, que Bernazzio était un petit garçon d'une douzaine d'années qui s'occupait d'Asturio. Forte de ce premier indice, j'emboîtai le pas au chaloupant môssieur de Venture.

Un étrange messager…



2. Un Démon à ma Table 3 3 3 1

P. 203 QUARTIER DES VICES Q12

De chez Asturio, revenez sur vos pas et continuez dans la rue des Vaperolles. Suivez-la jusqu'à la limite du Quartier des Vices. La rue change alors de nom et devient la rue de la Poudre-aux-Yeux. **Un Démon à ma Table** se situe au numéro 12.

L'établissement est inratable : son architecture est sans doute banale mais ses murs extérieurs, qu'aucune fenêtre ne perce, semblent faits de velours rouge sang et il bruit littéralement – son murmure s'entend à deux maisons de là. Les murs, veloutés au toucher, déclenchent d'irrésistibles frissons qui vous remontent le long du bras jusqu'à la colonne vertébrale et vous laissent pantois.

Je retirai précipitamment ma main et, à la remorque de mon guide improvisé, entrai dans le lupanar, intriguée à l'extrême par l'espèce de chant de l'établissement. Une antichambre éclairée a giorno par une multitude d'abeilles safran – étaient-elles responsables du chuchotis du bâtiment ? – est surplombée par une coursive sur laquelle s'ouvrent les portes des chambres et salons particuliers. Derrière un comptoir, trône une matrone sévère que le prince Eldor agonit de questions sans plus tarder. Quant à moi, je succombai une fois de plus à la curiosité et entrepris de comprendre le nom de l'endroit. De fait, j'eus beau tout scruter, avec un air pénétré dont je pensais qu'il faisait investigatrice professionnelle, je ne vis aucun démon. Découragée, je me laissai choir sur une chaise du même velours noir moiré que celui qui tendait les murs intérieurs, devant une petite table apparemment en acajou. Un murmure affreusement sensuel m'emplit aussitôt les oreilles tandis que mon auguste postérieur était délicatement caressé par la chaise ! Saisie, je m'appuyai sur la table et mes doigts furent derechef léchés alors que les accoudoirs de mon siège entreprenaient de me palper les seins. Je venais de trouver les démons. Je vous laisse imaginer les délices que réserve un lupanar qui participe si activement au bonheur de ses visiteurs, moi, je fonçai, rouge pivoine, m'intéresser à l'enquête du prince.

Le prince de Venture était déçu : la maquerelle du Démon l'avait éconduit à grands coups de « pas d'enfant dans mon établissement ! » (tu parles, dixit un prince un tantinet fébrile) et de « si j'avais la formule du Temps bleu, vous croyez que je serais encore à moisir derrière un comptoir ? »

Alors qu'Eldor récriminait sur le seuil du Démon, un personnage curieux en sortit : un grand maigre efflanqué, peu couvert par des vêtements beaucoup trop courts pour lui. Comme je le fixai, il me fit un clin d'œil, m'attrapa la main, la gratifia d'un gros baiser mouillé, me salua d'un « À la revoyure ma belle » et disparut au coin de la rue. Je fus tirée de mon étonnement par Eldor qui venait de décider que si, comme semblait le dire Asturio, son apprenti Bernazzio avait le Temps bleu, il essaierait de vendre la formule là où il y avait de l'argent : dans les ambassades.

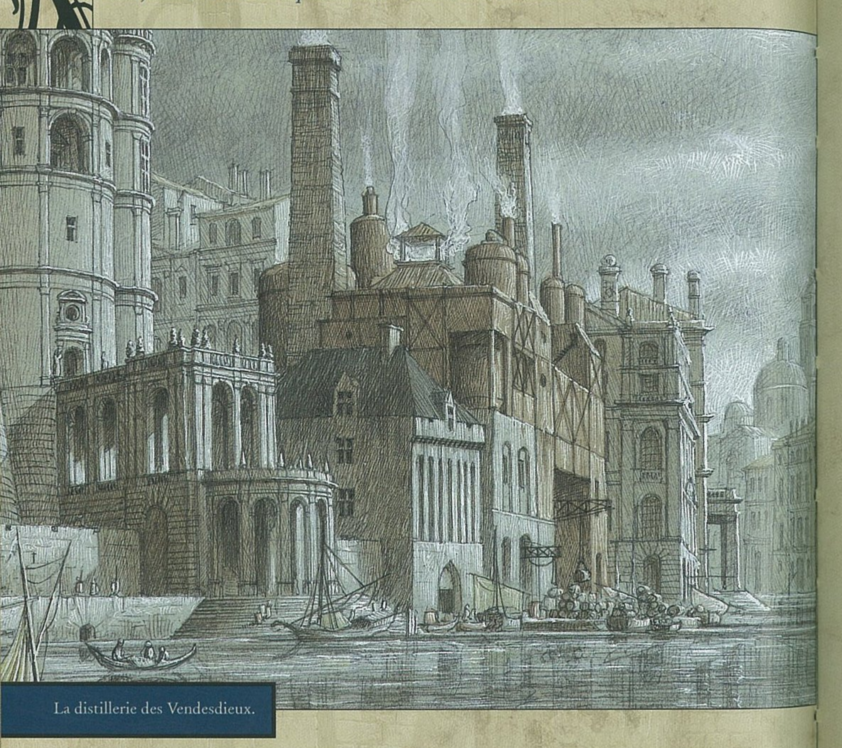
3. L'Ambassade ophidienne 3 1

P. 214 QUADRANT OPHIDIEN W11

Pour s'y rendre depuis le Quartier des Vices, il faut traverser le Canal des Ambassadeurs. Vous vous retrouvez alors dans le Quadrant ophidien, dominé par son imposante ambassade.

L'Ambassade ophidienne n'est pas visitable et si vous tentez de vous y introduire, vous serez gentiment mais fermement reconduit dans la rue par une méduse du personnel administratif, reconnaissable à son vêtement noir, parfaitement strict, qui jure du tout au tout avec ce qu'ont l'habitude de porter ces charmeuses. Cependant, je vous conseille fortement de passer devant le bâtiment, chair de poule garantie ! Constitué de gigantesques tours sombres et austères, reliées entre elles par des ponts suspendus, il vous écrase de sa masse menaçante à souhait. À le contempler, vous oublierez aussitôt ciel bleu et joies touristiques pour vous sentir minuscule et tremblant. Allez donc boire un verre après, c'est un conseil d'amie, par exemple un petit vin de lumière au **café Formetti** 3 3, d'où on a par ailleurs une vue magnifique sur la tour méridionale de l'ambassade (voir p. 106).

Une jeune méduse, sévère et aussi aimable que l'ambassade dont elle gardait la porte, a succinctement informé le prince Eldor qu'elle ne laissait entrer que le personnel habilité et ne délivrait aucun renseignement. Elle nous a cependant dirigés vers le salon des Mets-Anges, haut lieu d'échanges mondains et diplomatiques. Le prince dut bien admettre qu'il n'impressionnait pas assez son monde et décida de louer les services d'une chaise à porteurs. Lesdits porteurs grimacèrent en apercevant la surcharge constituée par ma stature d'ogresse en bonne santé, mais en moins de cinq minutes nous étions rendus à destination.



La distillerie des Vendesdieux.

4. Le salon des Mets-Anges 4 5 2 1

P. 214 QUADRANT OPHIDIEN V12

Un haut mur gris dans lequel s'ouvre une double porte d'ébène empêche quiconque de voir l'intérieur depuis la rue. Une fois la porte passée, c'est comme si vous veniez de quitter Abyme pour les Terres yeuves. Vous vous trouvez dans un jardin impeccable (trop, à mon goût d'ogresse keshite) incroyablement vert et fleuri (trop, à mon goût d'ogresse keshite) fendu d'une allée de sable fin (parfait, à mon goût d'ogresse keshite) qui mène à un manoir de pierres de taille, austère malgré les hautes fenêtres à croisées, les balcons et les cariatides de méduses en majesté. Trois marches donnent directement dans la pièce principale, presque aussi grande que le château lui-même, divisée en charmants petits salons ouverts dans lesquels, autour de buffets ou à table, se chuchotent des secrets pour oreilles averties. Si ces révélations sont suffisamment excitantes, leur auteur est dispensé de s'acquitter du prix du repas, par ailleurs prohibitif. Ces salons sont en effet réputés comme la meilleure table d'Abyme. Les hôtesses, sublimes dans leurs atours engendrant un excitant mélange de peur et de désir, se sont spécialisées dans la préparation des fœtus. Vous comprenez que le frisson provoqué par la mastication de tels mets attire le tout Abyme. Aurais-je oublié de préciser qu'il s'agit d'animaux ? Fœtus d'oisillons en gelée, croquants embryons de chatons grillés, lamelles d'avortons d'agneau, tous les plats sont superbes et délicieux.



Une méduse.

Le prince allait de salon en salon à la recherche du petit Bernazzio. La bouche pleine, hilare, j'observais les efforts qu'il déployait pour ne pas voir ce qu'il y avait sur les tables. Blanc comme un linge, au bord de la nausée, il finit par me rejoindre et m'entraîner à l'extérieur. Au moment de sortir, du coin de l'œil, j'entr'aperçus, à ma grande stupeur, l'homme maigre aux vêtements étriqués du Démon à ma Table. « À la revoyure » m'avait-il dit… Nous suivait-il ? Était-il lui aussi sur la piste du Temps bleu ? Nous surveillait-il pour le compte de Bernazzio, ou d'un autre ? En tout cas, il détonnait passablement dans le décor chatoyant des Mets-Anges, mais les méduses ne semblaient pas s'en formaliser. L'une d'elles le tenait même familièrement par le coude et lui murmurait à l'oreille avec tendresse (avidité ?). Eldor avait une fois de plus fait chou blanc, mais il avait l'impression encore une fois qu'on lui cachait quelque chose. Vue l'heure tardive, il décida de rentrer chez lui et de reprendre ses recherches le lendemain. Tenant une occasion de visiter le Quadrant princéen, je lui emboîtai le pas sans lui demander son avis.

5. La distillerie des Vendesdieux 3 2 2 0

P. 215 QUADRANT PRINCÉEN P6

Le Quadrant princéen n'est pas un quartier très sympathique, il respire surtout le faste et le luxe. À moins d'être soi-même princéen, la seule raison de s'y engager, c'est pour jeter un œil aux demeures toutes plus luxueuses et originales les unes que les autres. Je vous recommande en particulier la distillerie des Vendesdieux : un bâtiment de briques vaguement cubique, sans fenêtre, d'où s'échappent, par une foultitude de cheminées de différentes tailles, les vapeurs délétères des dernières inventions du prince des alcools. N'y entrez pas cependant, les émanations des cuves suffisent à enivrer le plus vaillant des buveurs et l'équipe de bouilleurs du prince déteste être dérangée. Si vous êtes audacieux, vous pouvez néanmoins vous rendre dans l'appentis qui jouxte la distillerie et où Dame Bachelle, l'épouse du prince, vend les spiritueux familiaux. Ces derniers portent des noms charmants qui, en ce qui me concerne, n'inspirent pas confiance : l'Âme mortelle de couleur cuivrée, le Coup de Grâce ambré ou le verdâtre Chant du Vide !





6. La tour des Bouttenjoute 🏛 2 ⚔ 0

P. 215 QUADRANT PRINCÉEN P6

Jetez un coup d'œil aussi à la demeure des Bouttenjoute. Cette famille noble a choisi de profiter d'Abyme pour recruter une petite armée. À cet effet, elle organise d'incessants tournois qui permettent aux vainqueurs de rejoindre les rangs de l'École militaire des Bouttenjoute, dans les lointaines Communes princières. L'architecture s'en ressent : un vaste ensemble d'écuries et de lices entoure, en un demi-cercle qui prend appui sur le Canal des Ambassadeurs, la demeure princéenne, une tour ronde, haute et majestueuse. Les étages du bas renferment les bureaux d'inscription ; plus haut se trouvent les salles de stratégie et d'étude ; au-dessus, les archives. Les étages supérieurs, dans la partie la plus ouvragée et délicate de la tour, sont habités par le prince et sa famille. Si vous vous sentez l'âme guerrière, vous pouvez toujours tenter votre chance et vous inscrire aux tournois : vous deviendrez peut-être militaire de carrière dans les Communes princières, idée qui personnellement me fait frémir. Si vous êtes simplement curieux, il est possible d'assister aux joutes en simple spectateur – le spectacle est gratuit – ou de visiter les lieux dans la journée, les Bouttenjoute étant très fiers de leur demeure.

NOMS PRINCÉENS

Bouttenjoute ? Vendesdieux ? Venture ? Décumes ? Ambreux ? Autant de noms que les familles princéennes se sont inventés pour marquer leur appartenance à la société abymoise. Dans les Communes princières, vous ne les rencontrerez que sous les noms de Borijov, Vanteski, Vandiul, Dackoum, et Umbressa. Ce qui n'était au départ qu'une coquetterie de quelques nobles est devenu une véritable coutume. Tous, du mieux né au plus modeste, « abyment » leur nom en arrivant en ville.

7. La gentilhommière des Venture 🏛 1 ⚔ 0

P. 215 QUADRANT PRINCÉEN P6

La demeure qui m'a le plus enchantée, c'est celle de mon guide, le prince Eldor de Venture. À peine avait-on franchi la frontière d'avec le Quadrant ophidien que mon compagnon se faisait héler de belle manière : « Tiens ! Le prince Sous-le-pont ! Alors, mon vieux, toujours à l'ombre ? » J'en étais à m'interroger sur le passif carcéral du prince quand la vue de son chez-lui m'apprit tout ce qu'il y avait à savoir.

La famille Venture, notoirement désargentée, n'a pas pu s'agrandir, contrairement à ses voisins. C'est pourquoi sa petite masure, terne et mal tenue, au milieu du jardinet en friche, est encadrée par les imposantes tours de ses deux voisins : les Ambreux et les Décumes. Déjà pitoyable, le tableau s'est récemment assombri par le mariage de la petite Décumes avec l'héritier des Ambreux : les princes, afin de célébrer l'union de leurs deux familles ont fait construire un pont majestueux entre leurs tours et Venture vit depuis à l'ombre des rencontres aériennes des nouveaux épousés.

Après avoir promis au prince de lui communiquer toute information que je pourrais recueillir – je mens très bien – je pris toute seule une barque qui m'avait l'air de bien vouloir se maintenir à flot pendant encore quelques minutes, pour rentrer dans le Quartier étudiant. Malgré l'état déplorable de l'embarcation, le passeur m'extorqua une somme abominable. Mes économies n'allaient pas tenir longtemps, il me fallait trouver un emploi ou la célébrité rapidement, à moins que j'aille mendier de l'aide à l'Ambassade keshite.



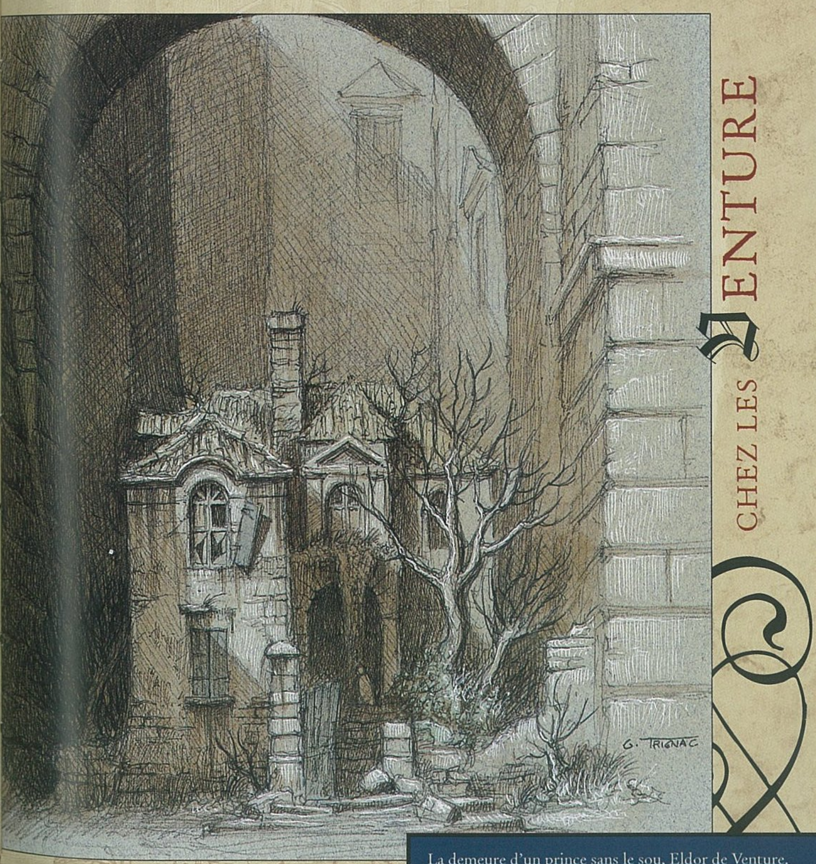
8. La pension des Déshérités 🛏 1 🏛 0 ⚔ 2

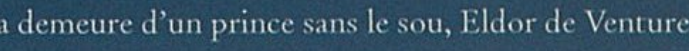
P. 204 QUARTIER DES ÉTUDIANTS N6

Rappelons qu'il est formellement interdit de loger les gens contre de l'argent dans le deuxième cercle. La pension pour étudiants sans le sou dans laquelle je logeais fonctionnait en autogestion : à chacun de garder les lieux habitables. Si vous avez des problèmes d'argent, vous pouvez toujours y tenter votre chance mais sachez qu'elle fonctionne sur le mode du « qui va à la chasse perd sa place » : sitôt que vous quittez une chambre, elle est considérée comme libre et le premier arrivé en hérite alors que vous entrez illico dans la catégorie des déshérités. Certes, il n'y a pas meilleur marché qu'une chambre gratuite mais il faut beaucoup de patience, pour finir souvent par dormir sous le porche.

Ce soir-là, j'ai attendu deux bonnes heures, heureusement, le temps était clément. J'ai profité de ce qu'un nain étudiant en histoire se lève pour soulager sa vessie pour lui subtiliser sa chambre, à lui d'attendre la prochaine incontinence nocturne. Le lendemain matin, j'ai grignoté un petit-déjeuner dans la gargote la meilleure marché du Quartier étudiant, Les Nourritures Spirituelles, là où commencera le prochain itinéraire.

CHEZ LES VENTURE




La demeure d'un prince sans le sou, Eldor de Venture.

SE FONDRE EN ABYME

Par Steffa Oulazym, des Plumes nocturnes, d'après un entretien accordé par Talenteux Delafeuille

Note de la rédaction : L'auteur tient à s'excuser des difficultés de lecture potentielles. Il a cherché à retranscrire au mieux le parler tout personnel de monsieur Delafeuille.

Présentation sommaire de monsieur Delafeuille : arrivé en Abyme en 1439, cet homme de 50 ans s'est d'abord installé comme maréchal-ferrant au service des Bouttenjoute, famille princéenne à laquelle il était déjà lié dans les Communes princières, son royaume d'origine. Il a depuis ouvert une échoppe aux abords des cloches de bronze dans laquelle il propose aux Abymois des articles de style campagnard (faux, serpettes et autres paniers en osier). Son affaire est florissante grâce à l'engouement récent des Abymois pour le rustique.

S.O. - Monsieur Delafeuille, vous êtes arrivé en Abyme il y a une dizaine d'années et vous vous targuez de connaître les astuces qui ont fait de vous un Abymois plus vrai que nature…
T.D. - *Ben ouais, j'voulais pas être repéré comme un fichu bougre d'étranger au bout d'dix minutes ! Au mieux les commerçants vous font payer dix fois l'prix juste, au pire vous offensez mortellement un gars du cru qui vous redécore le bide avec une jolie boutonnière. Alors y'a comme qui dirait deux trois trucs à savoir.*

S.O. - Pouvez-vous donner quelques exemples à nos fidèles lecteurs ? La première action salutaire à accomplir ?
T.D. - *Facile ! Lire les Plumes, y'a tous les potins d'dans et, avec ça en poche, on fait couleur locale en moins d'deux.*

S.O. - Très cher, votre fidélité de la première heure à nos pages me remplit de joie ! Et concernant nos coutumes alimentaires ?
T.D. - *Ah, ça ! Faut voir à pas faire de gaffe côté boustifaille. Genre, le malandrin c'est pas du voleur découpé en morceaux et frit à la poêle mais du bœuf découpé en morceaux et frit à la poêle, nuance. C'est vendu entre deux tranches de pain avec des tomates, de la laitue et une tranche de bymar (le fromage jaunâtre sans trop d'goût dont y's'dit qu'on le fait dans les égouts, j'veux pas savoir avec quoi). Tout le monde en mange de partout, surtout les fauchés, voyez c'que j'veux dire, pasque des fois, c'est pas du bœuf non plus. Les Abymois se bourrent aussi de pâtisseries sucrées à base de miel, un poil étouffe démon, si vous voulez mon avis. Après, y'a pas vraiment de spécialité abymoise mais des spécialités d'quarton. Les Princéens raffolent du gibier alors que dans l'quarton du Lierre c'est plutôt salade et compagnie (c'que les lutins sont capables de faire avec de l'herbe, c'est dingue. Vous avez essayé leur farandole de folles herbacées ? C'est drôlement bien, même si ça tient pas au corps).*

S.O. - Effectivement, mais il n'y a rien de très dangereux à hésiter sur une friandise. Voyez-vous des offenses à ne pas commettre auxquelles initier nos lecteurs ?
T.D. - *Oh là, c'est sûr qu'y'a des gaffes mortelles ! J'explique : y'a des démons en surface à Abyme, non ? Et c'est normal et ils peuvent être charmants. Donc ne pas grimper au premier lampadaire quand vous en croisez un, là c'est sûr vous aurez l'air d'un crétinus diaboli. Par contre, les façons d'se vêtir des courtisans peuvent être carrément bizarres et leurs maquillages assez horribles, là, si vous criez au démon c'est sûr qu'vous vous faites trouer l'bide. Après c'est quarton par quarton, par exemple, vaut mieux s'habiller en vachement sombre pour s'balader de par chez les conjurateurs et éviter de croiser leur regard, ils ont un caractère un poil chatouilleux. Gerber en voyant un tordu des marche-en-biais, ça fait pas très abymois non plus, mais bon j'connais des Abymois pure souche qui supportent pas les tordus, alors…*

S.O. - Je vois. D'autres pistes à suivre ? Sur l'architecture si typique d'Abyme, rien ne risque d'étonner le nouvel arrivant ?
T.D. - *Ben, faut pas s'extasier devant les canaux, c'est typique, et surtout, même si le prix d'mandé par ces rapiats d'passeurs est monstrueux, faut jamais, jamais jamais, vouloir traverser à la nage : c'est truffé de poiscaille pleine de dents et pas regardante sur ce qui leur tombe dans la mâchoire ! Faut pas rester la bouche grande ouverte sur la place Centrale, c'est gigantesque, ouais, et pis vaut mieux trouver normal les géants, en particulier not'bon vieux Théodulfos qui porte des gens dans ses poches. Un autre truc marrant pour çuilà qu'arrive juste, c'est toutes ces horloges de partout. D'ailleurs ça m'fait penser de bien dire aux gens qu'y vaut mieux pas être en retard nulle part, les Abymois détestent ça, pis avec toutes ces pendules, ce s'rait du vice.*

S.O. - Il ne vous semble pas judicieux d'éclairer la lanterne de nos lecteurs ? (rire ravi)
T.D. - *Hein ? Ah ouais !* (clin d'œil). *Faut pas ouvrir des yeux comme des billes en voyant les feux follets dans leurs lampadaires, hein, et pareil pour les abeilles safran qui font c'te chouette lumière dorée, là, dans les maisons. C'est abymois et pis voilà !*

S.O. - Bien. Je vous remercie, cher monsieur Delafeuille, de la part de nos lecteurs qui ne manqueront pas de constater, au pittoresque de vos propos, combien est réussie votre métamorphose abymoise.

Steffa Oulazym,
pour les Plumes nocturnes



Tour méridionale de la l'ambassade ophidienne.

NOCES DE BRONZE POUR TROIS MALFRATS 3 4

Durée : une demi-journée.
Quartiers : Marche-en-biais.
Points forts : concentré d'horreurs.
À lire : –

1. Les Nourritures Spirituelles 1 2 1 0

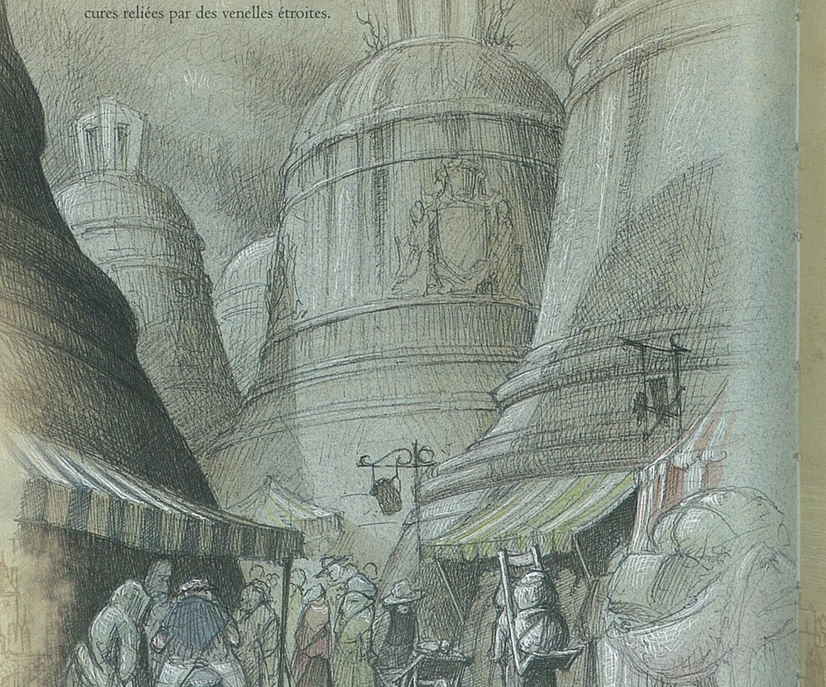
P. 204 QUARTIER DES ÉTUDIANTS N6

Non seulement c'est l'endroit le meilleur marché du Quartier étudiant, mais c'est aussi la maison la plus étroite de la ville. Écrasée entre une bibliothèque et une annexe de l'université de lettres, elle fait la largeur de sa porte d'entrée. À l'intérieur, il faut passer de profil entre un comptoir et des étagères couvertes de livres : le tiroir caisse de la maison.

Ce jour-là, j'ai pris un morceau de galette au miel et un verre de lait. Je n'avais qu'une grosse coupure : le tome XXIII des Chroniques satyriques de Corébande, le patron m'a rendu la monnaie en pamphlets satiriques contre les Liturges.

Ensuite, je décidai de continuer la recherche du Temps bleu. Il me fallait traverser le deuxième cercle jusqu'au Quartier des Vices, et j'en profiterais pour enquêter en chemin. J'ai donc quitté le Quartier étudiant et commencé la traversée des Marche-en-biais.

L'ancienne maladrerie des chantiers de construction d'Abyme est devenue le royaume de la difformité. Sa visite peut rebuter mais les amateurs de grand-guignol seront ravis. C'est un quartier de taudis, un labyrinthe de cabanons, de masures en ruine, que trouent des places obscures reliées par des venelles étroites.



2. Les cloches de bronze 3 2

P. 205 QUARTIER DES MARCHE-EN-BIAIS O6

Ce marché est une curiosité à ne pas manquer. Les divers étals se pressent à l'intérieur des cinq monstrueuses cloches de bronze destinées à l'origine à la nef de la Grande Université abymoise. Dans deux d'entre elles ont été creusés une porte et quelques œils-de-bœuf ; la lumière à peu près correcte et l'absence de fumée en font les cloches les plus chics, même si ce mot peut paraître exagéré. On y vend de tout depuis les ustensiles de cuisine jusqu'aux épices en passant par les pièces de tissu et les cosmétiques bon marché. 1 2

Les trois autres en revanche sont plus crapuleuses. Elles sont restées intactes et on y accède par un tunnel creusé dans le sol de la place. L'éclairage est dispensé par des torches produisant une épaisse fumée nauséabonde que peinent à disperser les maigres évents taillés dans les flancs de bronze. Au-dessus de chacun des trois tunnels, un signe gravé illustre la spécialité du marché :

- *Une main et une poche appartenant à deux individus différents, la première s'introduisant néanmoins dans la seconde, indiquent les objets volés.* 2 3
- *Un nuage très stylisé évoque les poudres et les drogues.* 2 2
- *Une dague invite à choisir une arme de poing.* 2 2

J'escomptais que le prince, un peu bégueule, n'oserait pas s'aventurer dans le quartier et que je pourrais glaner des informations de mon côté. Je commençai par la cloche aux mille drogues. Les marchands proposaient leurs produits sur des tapis posés à même la terre. On distinguait fort mal les marchandises, mais une fois mes yeux larmoyants habitués à l'obscurité, je pus faire le tour des étals. Je désespérais de trouver le moindre détail sur le Temps bleu quand une lueur azurée troua la pénombre à deux pas de moi. Sur une carpette manifestement keshite, qui me donna l'espace d'un instant le mal du pays, s'entassaient des fioles de verre contenant des liquides de diverses teintes. L'une d'elles, contenant une liqueur bleutée, attirait irrésistiblement mon regard. Assis en tailleur auprès du tapis, un minuscule vieillard me souriait d'un air entendu. En chuchotant, je lui demandai aussitôt ce que contenait la fiole, mais il me fit signe de patienter. Il extirpa de ses frusques un cornet acoustique de belle taille et se l'introduisit dans l'oreille. Je répétai ma question. Au moment où il ouvrait sa bouche édentée pour me répondre, un bruit de tonnerre emplit la cloche et réduisit mes tympans à l'état de deux petites choses sifflantes et inutiles. Un ahuri maniaque était en train de sonner la cloche de bronze ! Quand le vacarme diminua, je ne pouvais rien entendre. Autour de moi, les marchands comme les clients étaient à terre, les mains sur les oreilles. Tout ce qui était en verre dans le marché avait explosé, y compris ma précieuse fiole bleue. Y compris, je le vis bien vite, la cervelle du pauvre vieillard au cornet acoustique. Un meurtre ? La tête comme un tambour, je jaillis de la cloche. À moitié aveuglée par la lumière du jour, je vis, sans prendre le temps de m'y arrêter, le prince de Venture partir en courant, le clin d'œil goguenard d'un adolescent aux vêtements trop courts, le geste d'un individu bizarre me montrant avec ostentation des impacts sur la cloche. Sans réfléchir, je pris le prince en chasse.

Si cet épisode vous rappelle quelque chose, je dois alors vous remercier de m'avoir lue : c'est la première scène de mon roman.

3. La cour des miracles 3 4

P. 205 QUARTIER DES MARCHE-EN-BIAIS P8

Dans le capharnaüm des Marche-en-biais, je perdis très vite la trace du prince. Je décidai donc d'écumer le quartier à la recherche de renseignements sur le malheureux marchand qui venait, j'en étais sûre, d'être assassiné. Quels avaient été ses derniers mots juste avant de mourir : « prenez le temps de » ou « prenez du Temps bleu » ? Que faisait le prince au marché des cloches de bronze ? Et l'homme qui m'avait montré les coups sur le bronze n'était-ce pas celui qui m'avait parlé d'Asturio en tout premier lieu, l'homme au monocle ? Enfin, où avais-je déjà vu le sourire de l'adolescent au clin d'œil ?




Un tordu.

La cour des miracles peut être vue comme la vitrine du quartier et, à ce titre, elle en est l'endroit le plus dangereux. S'y rassemblent les membres, si j'ose dire, les plus représentatifs de la confrérie des tordus. On y trouve les éclopés classiques du manchot au cul-de-jatte en passant par le bossu et le borgne. On y voit aussi des tordus plus rares avec des membres en trop ou bien le bon nombre de bras et de jambes mais présentant des angles ou des positions hallucinantes. C'est sur cette place que ces rois du chapardage et de la mendicité redistribuent leurs butins. Le grand chambellan de la cour trône sur une chaise haute entourée de paniers dans lesquels les éclopés viennent déposer leurs trouvailles. Il inscrit de la main droite chaque objet dans un carnet que serre l'embryon de bras gauche qui part approximativement de son nombril, et son approbation ou son mécontentement sont ponctués par les clochettes de son gigantesque chapeau de bouffon rouge et jaune. Les tordus s'adressent à lui avec déférence et le nomment Crouque le Grand.

Je n'avais probablement pas montré assez de respect au grand Crouque qui me chassa sans ménagement et sans me laisser l'interroger, en me disant de revenir quand j'aurais mis du désordre dans ce corps d'ogresse insultant. Je sortis de la cour des miracles par l'étroite venelle des Caillots qui me mena directement au marché aux membres.

4. Le marché aux membres 3 3

✵ P. 205 QUARTIER DES MARCHE-EN-BIAIS Q8

À condition d'avoir un odorat peu exigeant et l'estomac bien en place (ou vide à la rigueur), il faut absolument passer par le marché aux membres, l'endroit où s'approvisionnent les tordus désirant se refaire une laideur, mais également les alchommistes du Palais d'Acier (voir p. 58). Sur la terre battue transformée en bourbier, les remembreurs, que l'on reconnaît au grand tablier de boucher qu'ils portent tous, proposent bras, jambes, bosses, mains, pieds et même des yeux ou des nez. La plupart de ces marchandises sont fausses, parfois merveilleusement réalistes. Si elles vous paraissent trop réalistes et si un essaim bourdonnant de mouches les entoure, ne vous attardez pas, elles sont vraies. N'allez cependant pas penser qu'Abyme regorge de tueurs psychopathes découpeurs d'honnêtes gens, et dirigez-vous vers la place des Larmes, ce que je fis sans tarder, le cœur au bord des lèvres.

5. La place des Larmes 3 3

✵ P. 205 QUARTIER DES MARCHE-EN-BIAIS N9

C'est l'endroit où sont intronisés tordus tous ceux qui par désespoir ou par choix décident de faire partie, à vie bien sûr, de la confrérie. La place est généralement noire d'éclopés qui se pressent autour de l'estrade du bourreau pour profiter du spectacle et acclamer les nouveaux venus. Sur la scène, le futur tordu a le choix entre la séance de couture lors de laquelle il verra son corps s'orner d'un nouveau membre ou bien le billot sur lequel il en laissera un, qui ira derechef rejoindre les marchandises du marché aux membres. Une femme extraordinaire, au tronc supporté par huit jambes torses, circule sur les tréteaux, en psalmodiant les paroles rituelles et en ranimant le cas échéant les candidats évanouis. Les âmes sensibles devraient s'abstenir mais les amateurs de sensations fortes peuvent se délecter du sang qui ruisselle sur les planches avant de s'écouler dans des gouttières de bois. Il est ensuite recueilli et vendu fort cher, car, dit-on, le sang des sacrifiés volontaires des Marche-en-biais a des vertus fortifiantes. On peut d'ailleurs en acheter à la vieille Latige, squelette de presque six pieds, dont la peau parcheminée dessine les os veufs de chair.



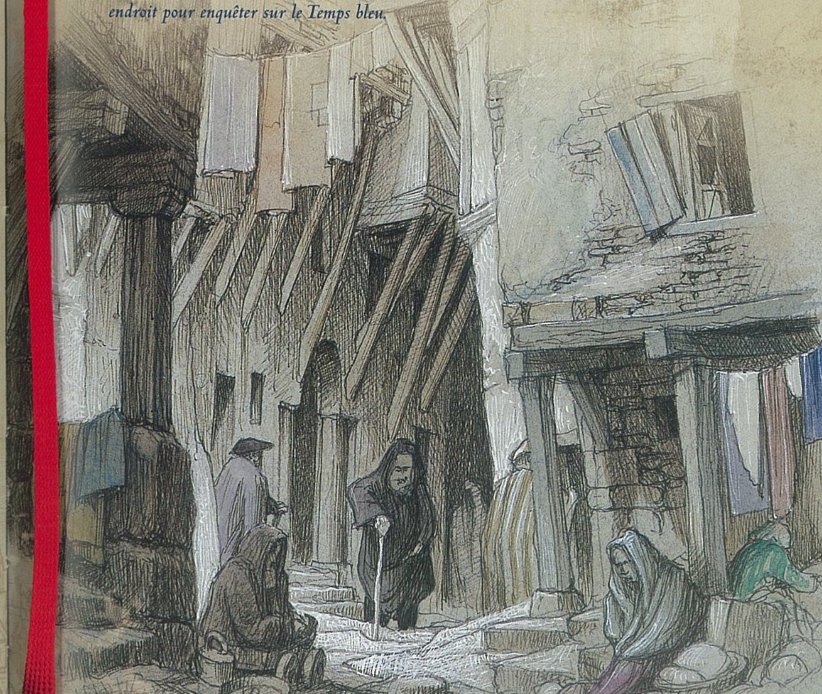
Cette dernière fut la seule à me donner un renseignement dont je pouvais faire quelque chose et pourtant, croyez-moi, j'ai bien dû questionner tous les tordus de la place ! Moyennant rétribution, Latige me raconta qu'à peine quelques minutes auparavant, un homme vêtu comme un prince avait jeté ce qui ressemblait fort à un maillet dans la bouche d'égout derrière l'estrade. Elle me priva ainsi de mes deux prochains repas, mais raffermit sans conteste mes soupçons sur monsieur de Venture, à l'air si innocent.

6. Le mouroir 2 2

✵ P. 205 QUARTIER DES MARCHE-EN-BIAIS O8

Cet ancien hôtel de quartier transformé en hôpital est parfait pour terminer la visite grand-guignolesque des Marche-en-biais. Il ressemble à une vieille fille autrefois belle dont la poudre s'écaille. La façade semble atteinte de la lèpre, les cariatides soutenant le balcon du premier étage ont été mutilées, à l'instar des tordus auxquels elles semblent dire : « Venez, ici on ne vous repousse pas ». À l'intérieur, les malades gisent et gémissent sur des tapis de soie ternis et mités, sous des lustres en cristal recouverts de poussière. Les murs s'étiolent et suppurent à l'image des plaies des patients. Aujourd'hui, il ne reste que quelques médecins assez généreux pour venir soigner les nouveaux tordus qui n'ont pas supporté l'intronisation ou les désespérés que la déchéance a rendu fous.

J'y retrouvai les victimes de l'attentat des cloches de bronze. La communication fut difficile, l'ouïe de l'une et des autres étant encore affectée par le tonnerre de la cloche. J'en retirai néanmoins que le prince avait été vu depuis deux ou trois jours fouinant autour de l'étal du marchand mort. Personne cependant n'avait remarqué l'adolescent aux vêtements trop petits. Je décidai alors de retourner au Quartier des Brumes, incontestablement le meilleur endroit pour enquêter sur le Temps bleu.



Sorties abymoises
Édition du 3 nymphe 1453

La gaffe du mois

a été attribuée au cirque du sieur Barnanque, qui a fait tout le chemin depuis la lointaine Lyphane dans l'espoir de remporter en Abyme un franc succès avec sa galerie des horreurs de la nature. Il a compris le sens des mots « concurrence déloyale » quand un Abymois, touché par sa déconfiture, l'a traîné sur la place des Larmes.

Prenez le temps de lire !

Chroniques : *ces derniers jours, on a pu constater une recrudescence dans la guerre des pamphlets. Il est devenu impossible de faire un pas dans notre cité sans qu'un enragé – engagé ? – ne vous en glisse un dans la poche ou sans en trouver le sol jonché. Nous avons noté une grande vague de réponses des Pures Colombes aux Globules, la plus drôle contenant une coquille qui a transformé le « Quartier des Brumes » en « Quartier des Brames », amis de la nature, nous vous saluons ! Les chroniques se sont emparées du fait et rajoutent à qui mieux mieux de l'huile sur le feu (voir Les Plumes nocturnes, Les Pages paragéennes, et les Nouvelles des Marches, en particulier). L'autre fait marquant concerne la dernière édition des Chroniques d'Acier : elle est illustrée !*

Exposition : *Dans la rubrique bibliothèque, précipitez-vous dans le Quartier étudiant. La Grande Nef expose les cartes que maître Palmyre a créées pour le guide initiatique d'Abyme (à paraître) ! D'autres bibliothèques se battent pour en obtenir des exemplaires et cette guerre d'influence pourrait s'avérer sanglante !*

Livres : *Notre équipe a dévoré* À la recherche du Temps bleu*, premier roman de Steffa Oulazym, qui semble en parfait accord avec notre cité bien qu'elle n'y soit arrivée que très récemment. Une recommandation : lisez son livre ! Et si comme nous, vous avez une question qui vous tarabuste après l'avoir fini, écrivez-nous. Nous lui ferons suivre vos questions.*

*Ne manquez pas non plus la troisième édition d'*Aux ombres d'Abyme*, par Mathieu Gaborit, dans l'intégrale des Royaumes crepusculaires, aux éditions Mnémos.*

Au théâtre ce soir

Théâtre de rue : *le Quartier des Brumes est en fête pendant plus de dix jours : ses rues s'animent chaque soir de représentations de pièces courtes ou de mimes illustrant les effets des produits des maisons aux fumées, occasion pour les établissements d'attirer des clients. Plus tard dans la nuit, nous avons pu observer que les consommateurs, ou même les passants étourdis par les vapeurs ambiantes, se joignent aux acteurs. L'effet est souvent comique, toujours étrange.*

Théâtre coquin : *Avec Eva (35, rue Mystère, Brumes) propose une fresque sur la gémellité tous les soirs après la tombée de la nuit. On dit que les prouesses sexuelles des sœurs Lavergne (prêtées pour l'occasion par le lupanar L'Art des Choses, quai du Premier-Canal, Vices) sont éblouissantes.*

En salle : *le théâtre des Éphémérides (rue des Petits-Enseignants, Urguemand) présente des improvisations sur le thème* De décade en décans*, des spectacle ludiques et toujours nouveaux pour tous les goûts et toutes les races !*

La petite chambre des acteurs (au croisement des canaux de Moire et Tartarin, Ombres) propose en ce moment la Complainte de l'esprit pourfendu*, poème dramatique mettant en scène des personnages possédés par les fantômes de défunts, morts dans d'atroces souffrances. Trois troupes se relaient, compte tenu des souffrances mentales endurées pendant les représentations.*

Potins : *il se murmure que l'acteur Marenpoix, qui interprète en ce moment Agone dans* La guerre d'Urguemand n'aura pas lieu *au théâtre des Deux Sœurs (rue Charmante, Ophidien), est alité depuis plus de cinq jours et qu'il est remplacé par un drakonien de la Société d'Offre de Services d'Imitation Exemplaire.*

Tour des musées

Le musée de l'Ambassade boucanière *ouvre une nouvelle exposition consacrée aux carnets de voyages du marin Fenlavague, célèbre pour ses croquis. Le clou des pièces exposées est sans aucun conteste la série de dessins* Vols nuptiaux de wyverns au-dessus de l'île du bout du monde*, réalisés à la plume et à l'encre de seiche. L'auteur sera présent pour parler de ses expériences le 17 de ce mois.*

En plein air : *les murailles cernant le Palais d'Acier s'orneront d'ici cinq jours d'une exposition remarquable intitulée* Reflets éraflés*. Les passants pourront, au gré de leurs déambulations, contempler les œuvres des artisans métallurgistes du palais. Les ouvrages exposés se présenteront sous forme de tableaux métalliques mêlant différents alliages et différentes techniques (acier brossé, argent repoussé, cuivre martelé).*

La confrérie du Clair-Obscur *a fait appel au talent du farfadet Adénosyme Courtois, orfèvre de génie, pour rénover à l'or fin les glorieux noms qui ornent les murs du couloir des Ambassadeurs. Il est possible de voir le maître à l'œuvre. Les confrères limitent toutefois le nombre d'entrées à une demi-douzaine à la fois par quart d'heure.*

NOTE DE LA RÉDACTION :

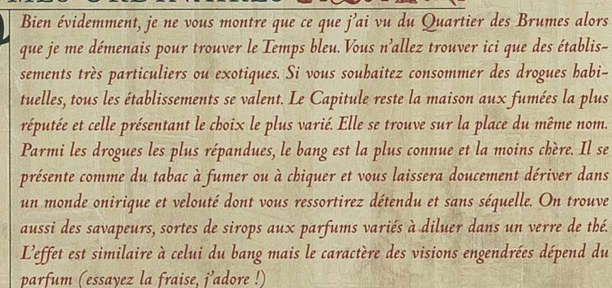
Cette chronique, éditée toutes les décades (les 3, 13 et 23 de chaque mois), illustre bien l'activité artistique foisonnante de la ville. Les meilleurs œuvres et spectacles restent cependant l'apanage du Palais des Gros et ne figurent pas au sommaire. Se procurer les Sorties abymoises !



VICES VAPOREUX ET BRUMES VISQUEUSES 2 1



DURÉE : une bonne journée, ou plutôt une nuit.
QUARTIERS : des Brumes et des Vices.
POINTS FORTS : sexe, drogues et folklores.
À LIRE : -



BRUMES ORDINAIRES 2 2 0 2

Bien évidemment, je ne vous montre que ce que j'ai vu du Quartier des Brumes alors que je me démenais pour trouver le Temps bleu. Vous n'allez trouver ici que des établissements très particuliers ou exotiques. Si vous souhaitez consommer des drogues habituelles, tous les établissements se valent. Le Capitule reste la maison aux fumées la plus réputée et celle présentant le choix le plus varié. Elle se trouve sur la place du même nom. Parmi les drogues les plus répandues, le bang est la plus connue et la moins chère. Il se présente comme du tabac à fumer ou à chiquer et vous laissera doucement dériver dans un monde onirique et velouté dont vous ressortirez détendu et sans séquelle. On trouve aussi des savapeurs, sortes de sirops aux parfums variés à diluer dans un verre de thé. L'effet est similaire à celui du bang mais le caractère des visions engendrées dépend du parfum (essayez la fraise, j'adore !)

1. Le Ventre du Dragon 3 3 1 0

P. 202 QUARTIER DES BRUMES S9
9, RUE SANS-FOI, PRÈS DU CANAL DES AMBASSADEURS.

Le jour, la plupart des fumeries sont fermées. Cependant quelques endroits très spécialisés sont ouverts de jour comme de nuit, et c'est le cas du *Ventre du Dragon*. La bâtisse n'a aucun intérêt en elle-même, si ce n'est la fresque qui entoure sa porte, représentant la silhouette noire d'un dragon aux yeux écarlates. Le vestibule ressemble à un salon princéen : la pierre nue est à peine réchauffée par la faible lueur des chandeliers posés au centre de trois tables rondes. Autour, juchés sur des chaises austères à haut dossier, des messieurs très dignes discutent, boivent le thé ou jouent aux cartes. À l'éclat des gemmes enchâssées dans leurs poignets, on reconnaît des mages éclipsistes. À l'entrée d'un client, l'un d'eux s'interrompt, se lève, désigne sans parler un écriteau où sont inscrits les tarifs (20 deniers le quart d'heure) puis il tend la main et attend. Si le client le gratifie de la somme voulue, il le prend délicatement par le coude et le mène à l'étage où, sur un couloir bordé de candélabres s'ouvrent une douzaine de portes. Le mage dirige le client dans une chambre obscure meublée de seulement deux chaises et d'un coffre duquel il sort un narguilé d'argent. Il le prépare puis, dans la pénombre où seule luit la braise, attend que l'esprit du client dérive sous l'effet du bang. De la poche du mage surgit alors un danseur au corps azuré et la magie s'applique : les pensées du client, dont la conscience s'efface devant ses désirs et ses peurs les plus secrètes, sont lues, déformées puis elles lui sont renvoyées, tels des rêves ou des cauchemars intimes, dont l'effet est démultiplié.

Je recommande l'expérience aux plus introvertis d'entre vous. Je ne vous raconterai pas mes visions. À mon réveil, j'étais bouleversée, mais je n'avais rien appris sur le Temps bleu. Je poursuivis ma quête.





2. La Fuite 3 3 0 4

P. 202 QUARTIER DES BRUMES R9
16, RUE SANS-FOI.

Avertissement : vous risquez gros, la décision de consommer ne se prend pas à la légère !

L'établissement porte le nom de la drogue que l'on y consomme. Comme *Le Ventre du Dragon*, il ne paye pas de mine par son aspect extérieur. Il s'agit d'une masure comme tant d'autres, remarquable seulement par ses fenêtres aux volets clos et son enseigne en forme de spirale qui tournoie au-dessus de la porte. Dès l'entrée cependant, on comprend qu'il respire l'anonymat et l'oubli de soi. Le vestibule est minuscule. On y trouve juste un coffre rempli de masques et de cagoules de toutes les tailles. Une porte munie d'un judas fait face à l'entrée. Elle ne s'ouvre que lorsqu'on s'est dissimulé le visage. Là, on entre dans un labyrinthe dont les parois sont une alternance de miroirs déformants et de pans de velours noir qui semblent absorber la lumière glauque diffusée on ne sait comment à travers les glaces. De part et d'autre s'ouvrent des alcôves dans lesquelles un être masqué, entièrement vêtu de noir et d'argent, fournit contre 40 deniers une pipe de fuite. Heureusement pour les imprudents, les servants de *La Fuite* fournissent aussi, d'une voix gutturale à donner des frissons, une explication : cette drogue permet d'échapper aux réalités de la vie en effaçant tout ou partie des souvenirs, voire de la personnalité du consommateur. Malheureusement, l'effet dépend du client lui-même qui ne peut savoir à l'avance ce qu'il va laisser derrière lui. Plus d'un client de *La Fuite* s'est retrouvé au mouroir (voir p. 111), à regarder, halluciné, la poussière se déposant sur le luxe fané.

Après avoir écouté l'exposé sur la drogue, ce n'est pas cette fuite-là que j'ai prise, croyez-moi, mais mes jambes à mon cou ! J'ai continué mes recherches en me promettant d'être prudente, et je vous engage à en faire autant.

3. Avec Eva 3 3 2 0

P. 202 QUARTIER DES BRUMES R11
35, RUE MYSTÈRE.

Tout le monde la connaît, c'est la façade la plus symétrique d'Abyme, le temple de la gémellité. L'effet est souligné par le camaïeu de bleu qui, de foncé sur une bande centrale prolongeant la porte, va en s'éclaircissant vers les extrémités de la bâtisse. Le même principe est appliqué sur les fenêtres mais avec du rouge. Le vestibule est à l'avenant avec Eva, la patronne, trônant face à l'entrée, au centre exact des douze portes qui s'ouvrent de part et d'autre de son bureau. C'est elle qui, après avoir demandé au client son humeur et ses traits de caractère principaux, le dirige vers une des portes. Je crois que le principe est le même qu'au *Ventre du Dragon* à ce détail près que le magicien reste invisible. Quoi qu'il en soit, sous l'effet de la drogue, vous échangez votre personnalité avec l'occupant de la pièce voisine. Cela peut être très angoissant comme très amusant, divertissant dans tous les cas. Parfois, lorsqu'elle a un nombre impair de clients, Eva ferme boutique et se joint aux candidats à l'échange.

Je décidai d'essayer : avec un peu de chance, je pouvais me retrouver dans la peau non pas d'un étranger comme moi, mais d'un habitant d'Abyme et ainsi en savoir plus sur la cité... Sortie de la torpeur due à la drogue, j'ai pensé d'abord à réclamer le remboursement, en effet je n'avais fait que penser au Temps bleu et au meurtre des cloches de bronze. Mais, une fois mes idées plus claires, j'ai compris que je venais d'échanger mes pensées avec celle du prince de Venture ! Cet individu sans foi ni loi m'avait suivie pour essayer d'en savoir plus sur le Temps bleu, persuadé que je tenais une piste. En rage, je jaillis hors de la chambrette en



même temps que lui de la sienne et l'entraînai hors d'Avec Eva. Il savait maintenant que je le soupçonnais d'avoir tué le marchand et je savais qu'il ne l'avait pas fait, pour l'avoir vu dans ses pensées. Pour sa part, il soupçonnait le jeune homme aux vêtements étriqués, qu'il avait remarqué lui aussi, avec la même sensation de déjà-vu que moi. Et la lumière se fit : ce jeune homme ressemblait trait pour trait au grand escogriffe qui m'avait baisé la main devant Un Démon à ma Table, comme une version plus jeune du même personnage. Une idée insensée prit alors naissance dans mon cerveau enfiévré : et si ce mystérieux galant n'était autre que Bernazzio, le disciple d'Asturio ? Tout se tenait : Asturio nous avait dit que son apprenti avait pris du Temps bleu. Et s'il en avait abusé suffisamment pour passer tout entier dans son propre futur ? Et si, l'effet de la drogue se dissipant, il était en train de retrouver son jeune âge ? J'étais ravie que cette idée ne me vienne qu'après mon échange avec le prince, je pouvais tout garder pour moi et trouver le Temps bleu toute seule. Avec le sourire le plus innocent de mon répertoire, je lui fis remarquer que nous serions plus efficaces chacun de notre côté. Je filai alors vers le Quartier des Vices où j'avais vu pour la première fois le jeune homme. Mais tout de même, s'il était bien Bernazzio, j'avais une drôle de chance de l'avoir croisé deux fois par hasard.

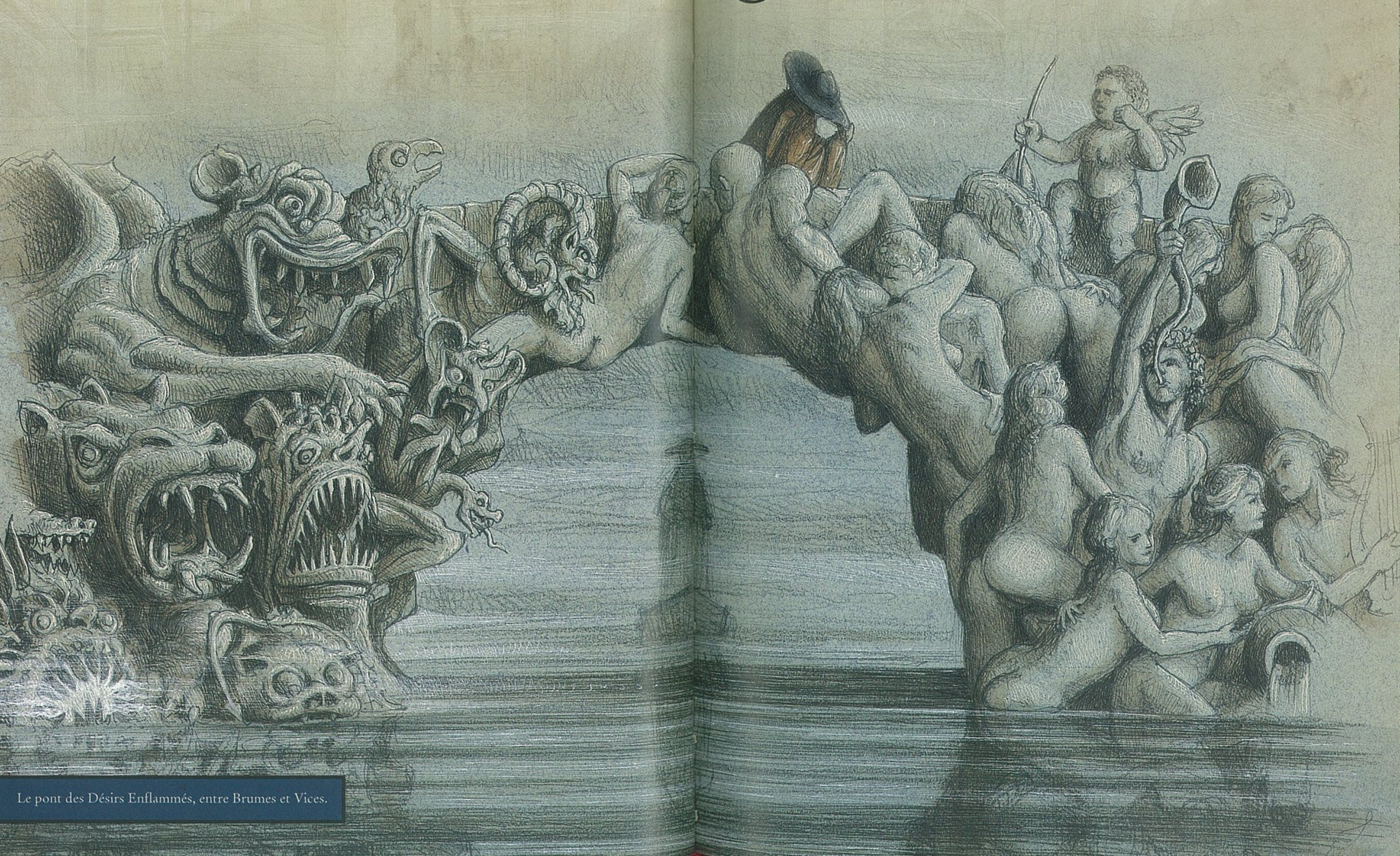
4. Le pont des Désirs Enflammés 2 3

P. 202 QUARTIER DES BRUMES R11

Le pont des Désirs Enflammés enjambe le canal séparant le Quartier des Brumes et celui des Vices. En forme d'arche, il est bordé des deux côtés d'une orgie de statues superbes qui, des Brumes aux Vices semblent se transformer l'une dans la suivante, les caresses les changeant d'une créature de cauchemar en une créature de rêve. Les plus près des Brumes inspirent la peur, les plus près des Vices sont affolantes de sensualité. Si vous le parcourez dans ce sens et si vous ne voulez pas tomber dans le piège tendu par les deux quartiers, unis pour une fois par la fourberie, protégez-vous le nez avec un foulard bien épais. En effet, des interstices entre les pavés du pont s'échappe un doux parfum soyeux qui n'est autre qu'un aphrodisiaque puissant destiné à livrer le promeneur malheureux aux prostituées de la venelle des Sans-Visage.

VICES ORDINAIRES 2 2 0 1

Par définition, le Quartier des Vices regorge de lupanars de toutes sortes. J'ai eu l'occasion d'en visiter quelques-uns, très particuliers, qui sont décrits ici. Beaucoup d'autres offrent des prestations ordinaires, pour des tarifs variant de 5 à 50 deniers.



Le pont des Désirs Enflammés, entre Brumes et Vices.

5. La venelle des Sans-Visage 2 1 0 1

P. 203 QUARTIER DES VICES R11

Rendu pantelant de désirs enflammés par les charmes artificiels du pont du même nom, le promeneur est plus qu'heureux de tomber dans les bras des dames de la venelle, qui recourent à cette ruse faute de pouvoir user de leurs attraits. La ruelle accueille en effet toutes celles qui, affreuses de nature ou maltraitées par les ans, ne peuvent pas ou plus compter sur leur physique pour faire leur métier. Si vous avez pris soin de vous couvrir l'appendice nasal en traversant le pont, le spectacle rappelle presque la cour des miracles (voir p. 109), à part le fait que ces dames sont très aimables. Elles s'aperçoivent bien vite que vous ne vous êtes pas laissé prendre et rient avec vous de l'hébétude des drogués involontaires ou de la déconfiture de ceux qui, dégrisés, remarquent enfin le visage de celle avec qui ils sont montés au septième ciel.

Un bon quart des Abymois répondait à la description que je pouvais faire de Bernazzio. Je piétinais lorsque Marlyse, une pauvrette défigurée lors d'un incendie me rapporta une rumeur récente : les prostituées de la rue des Délices monnayeraient pour des prix exorbitants une drogue censée accélérer le temps de récupération de ces messieurs en les envoyant dans un futur très proche. Du Temps bleu ? Vendu par Bernazzio ? Je fonçai rue des Délices.

6. À vos Souhaits 3 4 1 0

P. 203 QUARTIER DES VICES R12
18, RUE DES DÉLICES.

Si vous êtes exigeant, si vous savez ce que vous voulez, si vous avez des idées précises sur ce qui vous émeut, allez sans tarder à *À vos Souhaits*, c'est extraordinaire. La maison ressemble à un vulgaire hôtel de passe. Dans l'entrée, une simple petite table porte des prospectus. Un écriteau jauni et racorni indique « Servez-vous » et porte une flèche qui pointe vers les formulaires. Il vous suffit alors de remplir le bulletin (en décrivant physiquement, voire moralement, celui ou celle avec qui vous désirez passer un moment) et de le glisser dans la fente prévue à cet effet dans le mur derrière la table. Vous attendez ensuite une dizaine de minutes et la créature de vos rêves descend l'escalier en face de vous, en chaloupant des hanches et le sourire aux lèvres. Si vous ne me croyez pas, allez constater les faits par vous-même, il y a pour tous les goûts. Une seule restriction : les pensionnaires sont tous de taille humaine. Farfadets et géants seront déçus, mais pourront se tourner vers l'établissement suivant.

Visiteurs, mieux vaut ne pas connaître le secret qui se cache derrière *À vos Souhaits*. Profitez-en sans vous poser de questions. Pour ceux qui souhaitent vraiment savoir, la réponse est donnée p. 123, mais encore une fois, mieux vaut ne pas savoir.

- À VOS SOUHAITS -

CLIENT : Steffa Oulazym

VEUILLEZ NOUS INDIQUER VOS DÉSIRS

RACE	ogre, avec des tas de muscles
SEXE	masculin
CHEVEUX	châtains
YEUX	verts
PEAU	dorée, pas trop poilue
TAILLE	6 pieds 6 pouces
POIDS	250 livres
STATURE	très costaud (ventre plat)
VÊTURE	pagne
CARACTÈRE	tendre
DIVERS	parle keshite (surtout les mots doux)

Les Mille Portes au petit matin.

7. Les Mille Portes 3 3 3 0

P. 203 QUARTIER DES VICES R11
27 À 35, RUE DES DÉLICES.

Le bâtiment manque totalement de grâce ou du charme que l'on peut trouver dans les vieux quartiers abymois mais il est attirant par son originalité et l'idée de communauté qui s'en dégage. La gigantesque bâtisse, visible de fort loin apparaît comme l'empilement d'une multitude de chambres de toutes tailles, fermées par des portes qui se répartissent ainsi sans ordre apparent sur l'immense façade. On accède à chacune par une échelle ou un escalier dont le style est souvent assorti à celui de la porte en question. Il en résulte un chaos de marches métalliques, en bois, en corde ou en pierre. La race des occupantes de chaque boîte est représentée par un pictogramme gravé sur la porte et sur la première marche de l'escalier qui y mène. De toute façon, la taille de la porte le laisse facilement deviner. Les mauvaises langues pourraient comparer cet établissement à une usine, je préfère souligner que les prostituées ne reversent pas une partie de leurs revenus à une mère maquerelle, puisqu'il n'y en a pas. Je vous recommande *Les Mille Portes,* tous les goûts y seront satisfaits presque aussi parfaitement que par *À vos Souhaits.*

Je ne pouvais pas me permettre de toquer à chaque huis sous peine de mourir le cœur aux abois – l'établissement devrait s'appeler les quarante millions de marches ! – aussi commençai-je sans conviction par les portes de plain-pied. La plupart des courtisanes étaient occupées mais, alors que j'allais donner de l'index contre un minuscule battant, un lutin l'ouvrit, alangui et content, et s'éloigna nonchalamment me permettant ainsi de faire la connaissance de Lénaëlle. Tandis qu'elle comptait les deniers laissés par le galant, elle me raconta avec chagrin que Les Mille Portes risquaient de perdre leurs clients au profit d'un autre lupanar, L'Art des Choses, dont les prostituées proposaient du Temps bleu. Leur fournisseur serait un jeune garçon efflanqué sur l'âge duquel les revendeuses n'arrivaient bizarrement pas à s'accorder. Bingo !

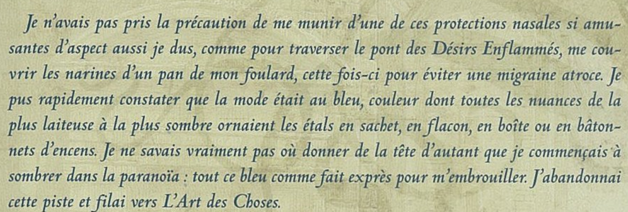
Les rumeurs sur la somme réclamée par ce dernier interdisaient à Lénaëlle et à ses collègues de s'en procurer. Cependant, elle espérait qu'il existait une autre source d'approvisionnement : le marché aux odeurs où des poudres et liquides aux teintes océanes avaient soi-disant fait leur apparition sur les étals durant les deux derniers jours. Je lui promis de me renseigner.

8. Le marché aux odeurs 4 4 2 0

P. 203 QUARTIER DES VICES R12
PLACE FRAGRANCE.

Situé en plein centre de la place Fragrance, le petit marché aux odeurs respire l'exotisme et l'étrangeté. Il est conçu comme une arène ceinte de très hauts murs et d'accès peu nombreux, si bien que les odeurs y sont piégées et que l'air est saturé de fragrances. Pour pouvoir effectuer leurs tractations sans être troublés, chalands et marchands se protègent le nez avec une sorte de trompe en cuir munie d'un embout amovible, qu'ils n'ôtent que pour tester un produit. On peut y acheter des parfums, des épices, des étoffes parfumées et des poudres, que sais-je encore. Si l'on veut bien s'attarder sur le libellé de certains flacons, on découvrira qu'il est possible de faire l'acquisition d'odeurs de jeune fille, de blé mûr, de pain grillé mais aussi de pieds, d'aisselle, de beurre frais ou rance et même de méduse de 62 ans et demi. Et si l'on veut bien détailler du regard les différentes échoppes, on découvrira qu'un appentis de toile en jouxte la plupart, où entrent et sortent des gens munis de paniers. C'est là que les *odorateurs,* alchimistes incontestés des odeurs, achètent leurs matières premières. Lorsqu'il s'agit d'effluves corporels, ils les prélèvent directement sur le vendeur ! Ils les transfèrent ensuite sur un support de vente comme une poudre ou un liquide alcoolisé.




Je n'avais pas pris la précaution de me munir d'une de ces protections nasales si amusantes d'aspect aussi je dus, comme pour traverser le pont des Désirs Enflammés, me couvrir les narines d'un pan de mon foulard, cette fois-ci pour éviter une migraine atroce. Je pus rapidement constater que la mode était au bleu, couleur dont toutes les nuances de la plus laiteuse à la plus sombre ornaient les étals en sachet, en flacon, en boîte ou en bâtonnets d'encens. Je ne savais vraiment pas où donner de la tête d'autant que je commençais à sombrer dans la paranoïa : tout ce bleu comme fait exprès pour m'embrouiller. J'abandonnai cette piste et filai vers L'Art des Choses.

9. L'Art des Choses 4 4 0 0

P. 203 QUARTIER DES VICES Q12
SUR LES QUAIS DU PREMIER CANAL.

La bâtisse ne ressemble en rien à un lupanar mais plutôt à un manoir bourgeois, avec son perron de pierre et ses hautes croisées occultées par des tentures de velours rouge sang. L'intérieur est à l'avenant, vous aurez plutôt l'impression d'entrer chez les méduses.

Il commençait à se faire très tard quand je suis arrivée à L'Art des Choses. Lorsque j'ai franchi la porte, une dame énorme vêtue de moire vert et or et coiffée d'un turban mordoré parfaitement extravagant m'a harponnée : « Vous tombez bien, il nous manque juste un concurrent pour notre grand concours du soir, je vous mets avec mademoiselle Perle, vous ferez un couple parfait… Non, non, ne dites rien, le prix vaut la peine, doux-amer comme le passé, mystérieux comme l'avenir, bleuté en quelque sorte ! » Là, j'étais sûre de tenir quelque chose alors je me tus et suivis la baleine à l'étage.

Le principe de *L'Art des Choses* est simple, vous ne consommez que ce que vous avez « préparé » vous-même, si j'ose dire. La gente demoiselle mise à votre disposition offre son corps comme support à ce qui doit devenir une œuvre d'art destinée à vos cinq sens. Vous pouvez la couvrir de pigments, de parfums, de lotions, de drogues et de poudres, le but du jeu étant qu'au bout de vos peines elle soit veloutée au toucher, délicate au goût, savoureuse au nez, un bonheur pour les yeux. En ce qui concerne l'ouïe, c'est au moment de la consommation que son chant peut éventuellement vous accompagner.

Perle était délicieuse et sympathique et nous avons discuté entre femmes pendant que je me prêtais au jeu. Plusieurs ingrédients étaient de couleur bleue, mais je ne notais aucun effet étrange. Ensuite, ma pudibonderie de jeune ogresse prit le dessus et je ne pus me résigner à une quelconque activité saphique, d'autant que la croisée était grande ouverte, ordre de la baleine. Pour parachever mon œuvre, Perle et moi interprétâmes un duo de ronronnements et autres bruits de gorge, le tout entrecoupé de nos gloussements de gamines en goguette. À mon grand étonnement, la grosse tenancière interrompit notre merveilleuse interprétation des plaisirs interdits pour m'annoncer que je venais de remporter le concours haut la main et que mon prix était un séjour au Palais des Gros prenant effet immédiatement ! De derrière le monstre fardé surgit alors un valet en livrée, qui me prit par le coude et me guida au rez-de-chaussée. Abasourdie, je passais devant les autres concurrents, dont faisait partie, sans que cela me surprenne, le bon prince de Venture qui me lança un regard à faire cailler du lait de chamelle. Il bouillait de rage ! Aussi, je ravalai ma stupéfaction et mon propre mécontentement – l'invitation des Gros ressemblait un peu trop à un ordre à mon goût – pour parader devant un Eldor médusé.



MOSAÏQUE DE PEUPLES

Notes rassemblées par Maximilien d'Outrevent, pour soutenir l'écriture de son nouveau roman, les chiffres sont issus du recensement abymois de 1448 par Melbéduse Quatrepoil.

Saisonins

Enfants des Dames des Saisons (ne pas oublier Automne = déchus, maudits), partout dans l'Harmonde. Attention sont globalement interdits de séjour en Province liturgique ! Comme Abyme entourée par Province liturgique, c'est le seul lieu d'accueil des saisonins dans cette région de l'Harmonde. Abyme = hospitalité égale pour toutes les races.

Saisonins de l'Hiver

· **Fées noires (2 000),** petites, légères et toutes d'âge vénérable, pas de messieurs fées mais pas besoin reproduction : sont toujours les mêmes depuis la Flamboyance ! En Abyme : Quartier étudiant (beaucoup d'enseignantes et de chercheuses. Préférence nette pour les lettres, en particulier les légendes) et surtout Quartier des Hasards (ancienneté et étrangeté des pierres qui se meuvent).

· **Nains (30 000)** (naines? À vérifier... Oui mais on ne les croise pas souvent), surtout Équerre, les bâtisseurs (qu'ont-ils bâti ? Palais d'Acier...), académie bordure Quartier des Hasards, petits mais très forts, portent très souvent la barbe, bons guerriers.

· **Méduses (20 000)** dirigent un royaume à part entière donc ambassade en Abyme et donc quartier attitré (ophidien). Excellentes dans professions avec diplomatie, séduction, gestion + drogues et poisons (voir apothicaires et Quartier des Brumes). Grande variété de serpents, les nombres aussi varient. Pas d'hommes méduses mais fertilité avec les autres races (toutes ?)

Saisonins du Printemps

· **Lutins (15 000)** habitent uniquement dans le Quartier du Lierre d'où ils ont chassé les pixies qui tentaient de s'installer au cours de l'affrontement lierrois de 1392. Talent et préférence prononcés pour l'herboristerie. Jardiniers du Lierre.

· **Farfadets (80 000)** partout dans la cité, surtout Trabouliennes ! Se sont attribués de par leur maestria tous les métiers qui nécessitent une précision hors du commun comme horlogerie, orfèvrerie + les disparitions discrètes et sans bavure ? (à vérifier)

· **Satyres (800)** (là, pas de femmes, reproduction ? Je ne trouve pas...), sabots et pattes velus, très coquets, réputation de séducteurs. Interdits de séjour depuis l'anathème, mais reviennent petit à petit depuis. +100 depuis dernier recensement. Plutôt dans la création artistique (romanciers, dramaturges, peintres, comédiens) mais restent discrets par édit des Gros (vêtements longs et sombres par exemple).

Saisonins de l'Été

· **Minotaures (4 000)** viennent des Abysses. Mufle et cornes, très grands et très forts. Remarquables comme gardes du corps. Pas d'élément féminin chez les minotaures, la façon dont ils naissent reste mystérieuse et la réponse doit se trouver chez les démons.

· **Géants (254 !)** Maître Théodulfos toujours en activité sur la place Centrale qu'il domine avec délicatesse de ses 20 coudées, porte des gens dans ses poches et ses nacelles ! Les autres ne font que 8 coudées... Ils vivent sur la place Centrale, les deux grandes avenues et dans le lieu dit « la clairière ». Manutentionnaires, déménageurs.

· **Ogres (40 000)** dont les 5 000 membres de la garde du Palais d'Acier. Pas mal de dockers ou de gardes du corps. Très forts, grands, caractéristique : les dents recourbées.



Saisonins de l'Automne

· **Morganes (8 000)** surtout présentes dans le Quadrant liturge. Caractéristique d'Abyme qu'elles soient aussi bien acceptées. Ne vivent jamais loin de l'eau. Activités ? Difficile à savoir. Gérantes ou tenancières d'auberge mais peut-être façade.

· **Pixies (peut-être 100)** quasiment aucune en Abyme, elles sont surtout les messagères des morganes et des drakoniens. Ont trop de mal à vivre loin des arbres, tentative d'investir le Lierre et se sont fait mettre dehors par les lutins. Plus petites et plus rapides que les fées noires. Plus jeunes aussi. Des messieurs ?

· **Drakoniens (10 000)** assez nombreux ici par rapport à d'autres cités. Vendent leurs capacités à changer de morphologie. Employés comme sosies dans les soirées casse-pieds ou comme escorte pour une nuit et revêtent alors les traits désirés par le loueur. Seuls locataires et gestionnaires de l'établissement *À vos Souhaits*, cas unique de vie et d'entreprise communautaire drakonienne en Abyme. Peau écailleuse et langue fourchue. Redoutables et redoutés.

Humains

(780 000 = 80 % de la population abymoise), tous métiers. Advocatus Diaboli et conjurateurs (quasiment les seuls dans ces professions). Tous quartiers. Attention, délaissent les métiers où les saisonins sont les plus doués (choisir plutôt un nain pour le bâtiment, ou une méduse si gestion).

Démons

En surface quelques-uns de toutes les couleurs, sinon Abysses.



Lutin malin, farfadet douillet,
C'est la ronde de l'Harmonde.
Méduse abuse, minotaure mord,
Voilà le plan des Décans.
Satyre sans rire, nain sans dessin,
Quelles sont les frasques du Masque ?
Frêle fée ailée, géant si grand,
Quelle est la donne où est Agone ?
Ogre comme bœuf, nous voilà neuf !
Contre l'Ombre nous sommes nombre !
Un deux trois morganes aux doigts froids,
Quatre cinq six pixies et malices,
Sept huit neuf drakoniens font veufs.

La Ronde,
Daeli Eldin Illuselle



DANS LA COUR DES GROS 5 2



Durée : au moins trois jours et encore ! Sans autorisation, la visite est impossible et un guide est plus que souhaitable dans cet endroit labyrinthique !
Quartiers : le Palais des Gros.
Points forts : c'est l'âme d'Abyme !
À lire : Alchimie des Gros (p. 130)

NOTE DE LA RÉDACTION



Visiteur, si vous avez suivi tous les itinéraires précédents (y compris « Douleur et Horreur » p. 74), l'entrée du Palais des Gros vous est acquise. Présentez-vous au palais et, comme Steffa Oulazym, vous serez admis pour trois jours en ses murs. Imposteurs s'abstenir, les Gros savent si vous leur mentez...

1. Périlleux voyage... 0 4

P. 196 Premier cercle O11

Bien que le Palais des Gros, comme le Palais d'Acier, donne sur la Grande Place, le cœur d'Abyme, on y entre par l'arrière, côté deuxième cercle. Une fois le canal traversé, il faut s'attaquer aux pentes assez vertigineuses qui y mènent. La dernière ascension en particulier ne peut s'effectuer qu'à l'aide d'une corde et malgré la confiance rassurante de mon guide, je n'en menais pas large sur les cent dernières coudées. Il faut vraiment une bonne raison pour aller rendre visite aux Gros. Ajoutez à cela que le quartier tout entier baigne dans les miasmes et la puanteur répandus par les monceaux de denrées avariées jetées des greniers du palais et vous commencerez à entrevoir le danger du périple. Les rues déjà monstrueusement pentues sont rendues glissantes par la pourriture, et si par miracle, vous ne vous êtes pas brisé le cou, vous risquez de recevoir une volée de rognures pourries sur l'occiput. Ce n'est pas fini car si vous avez évité la chute et la migraine, vous pouvez encore contracter une des nombreuses maladies infestant cet endroit sympathique. Maintenant que vous êtes découragé, sachez que d'opportuns marchands vous attendent au début de la montée pour vous vendre remèdes, solides chapeaux et autres mouchoirs parfumés.

2. Un premier coup d'œil 2 1

P. 196 Premier cercle O11

Ne faites pas comme moi, essayez d'y arriver de jour, cela vaut le détour. Le palais est littéralement recouvert d'oiseaux de toutes espèces dont les fientes ont, au fil du temps, noyé l'architecture. On peut deviner des tours et des passerelles mais l'ensemble fait irrésistiblement penser à une énorme bougie fondue ou, sous le soleil, à une meringue plus très fraîche, si votre estomac retourné et la puanteur ambiante vous permettent encore une comparaison culinaire. D'autre part, il n'est pas évident que votre premier regard se porte vers l'aspect extérieur du palais car on arrive par le cimetière, la place où s'écrasent les Gros qui ont ressenti l'appel d'Abyme et se suicident, échappant le temps de leur court vol à leur impotence. Les carcasses des Gros sont réputées pour leurs vertus curatives et certains vont jusqu'à établir domicile entre les gigantesques côtes dénudées. Heureusement, mon guide était là pour me soutirer à la fascination morbide qu'exercent immanquablement les fabuleux corps en décomposition des suicidés du Palais.

Dès mon arrivée, mon guide, sans me laisser le temps de découvrir quoi que ce soit à ce qui m'entourait, me tira jusque dans la chambre de mon hôte : Olipheste. Ce charmeur est un Gros absolument adorable et civil qui mit sans délai Parsiflon, mon guide, à ma disposition pour les trois jours dont je disposais pour visiter les lieux. Il me félicita pour ma performance et se montra désireux de me parler à nouveau après mes déambulations.

En guise d'avant-propos, voici l'aspect général du Palais tel qu'il se présenta à mes yeux lorsque, sortie de la chambre d'Olipheste, je fus libre de m'y déplacer : c'est une véritable ruche, obscure car aucune lumière extérieure n'y pénètre – les fientes d'oiseaux l'interdisent – bourdonnante et envahie de gens. La nuit, une ambiance de décadence extrême agite les lieux, les courtisans se vautrent d'orgies en fêtes grivoises, les serviteurs se pressent pour satisfaire leurs envies, quelles qu'elles soient. Le jour, les corps affalés des fêtards jonchent les salles et les couloirs et des armadas de serviteurs font disparaître tout désordre pour que cela puisse recommencer le soir. D'autre part, le palais est un véritable labyrinthe avec la particularité que tous les étages supérieurs communiquent par des couloirs inclinés et des rampes pour que les Gros sur leurs lits à roulettes puissent circuler. Autre fait marquant, des tuyaux de cuivre courent sur tous les étages le long des plafonds et des murs pour transmettre les messages écrits ou oraux d'un endroit à l'autre.

3. Les sous-sols 2 1

P. 196 Premier cercle N10-P12

L'expression « une ville dans la ville » est souvent employée mais jamais aussi justement que pour décrire les sous-sols du Palais des Gros. Ces derniers, incapacités par leur obésité, ont besoin d'avoir à portée de voix tout ce qui peut être nécessaire à leur vie et à la bonne marche du Palais. Les trois étages des sous-sols ressemblent à un dédale souterrain de grottes étouffantes dans lesquelles on trouve forgerons, menuisiers, maçons, plombiers, vitriers, artificiers mais aussi couturières et cordonniers, décorateurs et peintres d'intérieur, infirmières et médecins et une petite guilde d'alchimistes, assassins et empoisonneurs à leur heure. Tout ce petit monde peut sur demande modifier intégralement l'intérieur d'un Gros qui ne supporte plus les murs qui l'entourent, fabriquer ou réparer du mobilier, habiller de pied en cap les gigantesques corps et les protéger efficacement avec les fameux soufflets à miasmes. Les grottes sont éclairées par une multitude de torches fumantes et les habitants des sous-sols, s'ils venaient, hypothèse improbable, à sortir au grand jour, seraient reconnaissables sans problème à leur teint blafard et leurs yeux larmoyants.

Notez que, malgré mon sauf-conduit, je n'ai pu franchir une certaine porte bien mystérieuse et bien tentante qui, si mon sens de l'orientation n'est pas en défaut, doit mener à de vastes salles. Vous aurez peut-être plus de chance que moi.

4. Les cuisines 1 1

P. 196 Premier cercle N10-P12

Situés au rez-de-chaussée, les cuisines et entrepôts attenants sont titanesques, il n'y a pas d'autre mot. Toutes les nuits il faut nourrir, gaver, emplir des centaines de panses rebondies (voire gigantesques en ce qui concerne les hôtes) jusqu'à la nausée et cependant avec tout le raffinement possible. Des dizaines de marmitons s'affairent sans discontinuer, les uns remplaçant les autres qui, exténués, s'échappent dans les alcôves attenantes aux cuisines pour quelques heures de sommeil lourd que le tintamarre des fourneaux et casseroles et les vociférations des chefs n'arrivent pas à troubler. En permanence, des légions d'enfants-coursiers





font le va-et-vient entre les entrepôts et les cuisines charriant denrées, épices et vins fins. Au centre des cinq cuisines principales, un mécanisme, je devrais plutôt dire un cauchemar de poulies monstrueuses et de câbles épais comme le bras, permet de monter les tables déjà dressées et servies directement dans les salles à manger. Pour servir les petits salons qui ne sont pas équipés de cette astucieuse machine, des serviteurs transportent les mets sur des litières presque aussi vastes que les lits des Gros. Dans chaque cuisine officie un chef.

Parsiflon m'a présentée à Gargoule qui mérite le déplacement à lui tout seul. Je ne sais pas comment cet homme qui, contrairement à toute attente, présente l'aspect d'un vieux sarment de vigne sec et rabougri, fait pour déborder autant d'énergie sans jamais faiblir. Parsiflon m'a confié qu'il ne dort qu'une heure par jour après l'inventaire du jour et une fois les menus du soir établis. Il confie le début du plan de bataille à une demi-douzaine d'aides et disparaît pour revenir une heure après aussi frais et dispos que s'il avait pris un mois de vacances. Lorsqu'il entre dans la cuisine monumentale, un silence de mort s'établit aussitôt. Il se juche sur un tabouret au centre de la pièce et le bal commence. Tel un chef d'orchestre œuvrant sans souffler pendant presque une journée et une nuit, il dirige les opérations, goûte les plats, rajoute une pincée de son savoir-faire, vérifie le moindre détail des tables ou buffets, le tout en vociférant d'une voix de baryton étonnante. Et il paraît que ses quatre collègues sont tout aussi époustouflants.



Une cuisine chez les Gros, avant la cohue.

5. Les salons de réception ⌛4 🛏1 🏛2 ⚔1

P. 196 PREMIER CERCLE N10-P12

Lorsqu'on atteint les premiers étages, l'architecture intérieure devient beaucoup moins fonctionnelle. Tentures et trompe-l'œil sont là pour étourdir et dissimuler efficacement les accès dérobés et passages secrets empruntés en particulier par les ambassadeurs en visite chez leur mentor. En plus les Gros font abattre et bouger les murs et les issues au gré de leur humeur ce qui donne des angles bizarres, des portes ouvrant sur des murs ou coupées en deux, des pièces de tailles très variées, du placard au salon grand comme cinq appartements.

Pour les curieux de l'âme et du corps humain, il y a matière à étude dans les salons de réception. Vous pourriez rester des jours à arpenter ces salles et à examiner la vie foisonnante engendrée par ce que je croyais être de simples dîners. Les salles n'ont pas été modifiées depuis la construction du palais, seulement rénovées, et leurs couleurs passées et leur charme suranné sont un agréable contrepoint au chaos ambiant. La lumière du jour ne peut plus franchir les hautes fenêtres obstruées par les déjections des oiseaux mais les lustres de cristal scintillent doucement et leurs lueurs mouvantes semblent animer les tentures et les tableaux. C'est en ces lieux que la plupart des courtisans vivent. Le jour, ils s'entassent sans ordre sur les tapis ou dans les corridors, abrutis de chair, d'alcool et de plaisir. Pour se déplacer, les éveillés doivent les enjamber. Les serviteurs chargés de nettoyer les ordures de la nuit pour faire la place à celles à venir se mettent à plusieurs pour faire rouler les ivrognes, nettoyer les vomissures et autres déchets. Le tout en chuchotant, pour ne pas troubler le sommeil des rois de la fête. Vous reconnaîtrez d'ailleurs les serviteurs des étages aux chaussons de flanelle dont ils recouvrent leurs souliers. La nuit venue, ce décor paisible quoique répugnant s'anime et fait place aux cris, rires, batailles de nourriture, bruits de mastication ou de suffocation et râles de toutes sortes. L'équipe de jour a fait place nette et l'équipe de nuit court, s'épuise à subvenir aux moindres désirs des acharnés du plaisir. Un vrai spectacle grand-guignolesque.

COMMENT DEVENIR COURTISAN ?

Le moyen classique consiste à demander audience au palais. Cela peut prendre plusieurs mois avant que quiconque ne vous remarque, puis plusieurs autres longs mois d'attente aux portes du palais avant que vous puissiez entrer, puis plusieurs autres longs mois d'attente dans les antichambres avant que vous progressiez d'un étage, puis plusieurs... Vous avez compris. La méthode recommandée consiste à s'illustrer au service d'Abyme, en tant qu'artiste par exemple, ou à avoir des habitudes suffisamment excitantes pour qu'un Gros vous accroche avec un de ses télescopes. La convocation est alors immédiate. Artimus le Pingre se faisait réveiller tous les matins par trois lutines caressant son corps avec les grandes plumes soyeuses de leurs costumes. Il est courtisan depuis quinze ans.

6. Les salons musées 🏛4 ⚔1

P. 196 PREMIER CERCLE N10-P12

Les Gros sont des mécènes réputés et accueillent, parfois à demeure, peintres, sculpteurs, danseurs, poètes et musiciens. Les salons musées regorgent d'œuvres parfois d'art de tous les styles et classées anarchiquement selon les goûts des Gros. Ceux d'Olipheste, par exemple, reflètent son amour pour la gaudriole et la couleur bleue, qui tire malheureusement trop souvent pour moi sur le verdâtre. Cela donne en particulier une toile gigantesque représentant une scène



orgiaque et champêtre, excitante selon mon hôte, évoquant plutôt la copulation improbable entre un troupeau de choux pourris et un tas d'asticots. Et pour pouvoir admirer sans retenue ce chef-d'œuvre, il faut enjamber les corps dénudés et peints d'une partie de la troupe des Folles Lucioles en représentation permanente ; contourner la sculpture intitulée *Amour azur*, qui se veut moderne et qui n'est qu'incompréhensible ; éviter deux ou trois adorables miniatures un peu trop réalistes et crues pour mes chastes yeux ; écarter les tentures et les voilages bleutés qu'Olipheste a fait suspendre partout ; naviguer parmi le reste. La visite de ces salons est une curiosité, peut se révéler intéressante artistiquement, pleine d'enseignements en tout cas, surtout pour ceux qui souhaitent une petite leçon de choses sur… la chose.

7. Les appartements des Gros 3 1

p. 196 Premier cercle N10-P12

Je connais surtout les appartements d'Olipheste : trente-quatre pièces, dont certaines disposent de fenêtres qui sont régulièrement dégagées et permettent d'observer Abyme. La chambre qu'il préfère donne directement sur *L'Art des Choses* (voir p. 121).



Olipheste et Belphigiaste.

Quand je dis « directement », cela signifie « lorsque vous avez écarté les trois télescopes qui s'interposent entre vous et la lumière ». En jetant un œil dans la plus puissante des lunettes, j'ai pu observer le sommeil de Perle. Me remémorant la nuit passée à décorer les charmes de la demoiselle, j'ai aussitôt rougi comme une forge en pleine activité, ce qui m'a valu un clin d'œil affectueux de mon ami Gros.

Les appartements des Gros changent selon les goûts de leur propriétaire et leur architecture s'en ressent. Olipheste aime avoir de l'espace autour de lui. Il a donc fait abattre quelques cloisons mais aussi un plafond, ce qui fait qu'à mi-hauteur des murs de la chambre rose, on trouve une cheminée et deux portes. Il affectionne un mobilier simple. Son lit gigantesque est de bois clair. Dans le même matériau, il a fait construire une estrade sur laquelle nuitamment se produisent des petits chanteurs de berceuse ou des troupes qui prodiguent d'autres sortes de spectacles. Il est en permanence assisté de son médecin personnel qui ne le quitte jamais ; Belphigiaste dort (l'extrémité du bonnet de nuit du Gros attachée à son poignet) sur un marchepied attenant au lit d'Olipheste, il est nourri sur place (où que se trouve le lit d'ailleurs), profite de la toilette de son patient pour faire la sienne. Il a même un pot de chambre personnel au pied de l'énorme couche, dans un petit tiroir prévu à cet effet. On dit que les médecins des Gros sont tellement attachés (sans mauvais jeu de mots) à leur patient qu'ils leur survivent rarement et se laissent mourir d'abattement après leur suicide. Un autre serviteur, le hurleur, attache ses pas au Gros et, lorsque ce dernier ne peut le faire lui-même, répète les ordres et messages dans les tuyaux à bruit. Le médecin et le hurleur sont les membres les plus éminents de l'escouade de domestiques qui entourent chaque Gros et qui compte des pousseurs de lit, des masseurs, des goûteurs…

8. Sous les toits 1 2

p. 196 Premier cercle N10-P12

Juste sous les toits – enfin, « juste », faut-il tenir compte de l'épaisseur de fiente qui les recouvre ? – se trouvent les chambrettes des serviteurs qui ne logent pas dans les sous-sols ou les cuisines : antiquaires-grimpeurs chargés de récupérer les bijoux volés par les pies sur les parois extérieures du palais, intendants et comptables, serviteurs personnels des Gros ou coursiers, maîtres de cérémonie – véritables metteurs en scène des nuits orgiaques – chanteurs de berceuse pour les Gros gagnés par l'insomnie. En comparaison des appartements des maîtres des lieux, les greniers sont hallucinants : des centaines de chambrettes qui ouvrent sur des couloirs enchevêtrés ou sur d'autres chambrettes. Ces minuscules logements sont littéralement écrasés entre les gigantesques greniers dans lesquels on déleste les entrepôts des sous-sols des excédents de nourriture. Quand les greniers débordent à leur tour, ils sont tout simplement vidés par les lucarnes.

Au bout de trois jours de visite dans l'antre de tous les excès, je n'arrivais plus à aligner deux mots tellement j'étais sous le choc de tout ce que j'avais pu voir. Je tenais là matière à noircir des pages pour les Plumes nocturnes jusqu'à la fin de mes jours. J'avais des rêves de célébrité. C'était sans compter sur les intentions d'Olipheste qui me fit convoquer… Allais-je enfin connaître le fin mot de cette histoire de concours et de Temps bleu ? Eh bien, non ! Le suspense allait rester insoutenable jusqu'à ce que j'aie accédé à l'étrange requête de mon hôte : décrire ma recherche de la drogue « à la manière d'un guide pour visiteurs étrangers ».

Voilà qui est fait, vous venez de le lire. Je vais de ce pas échanger mon manuscrit contre une explication en bonne et due forme.

L'ALCHIMIE DES GROS

Gros : *n.m.* Abymois, habitant du palais du même nom.

Si Abyme était un être humain, ce serait une femme-enfant dont le cerveau se situerait dans le Palais d'Acier et les humeurs dans le Palais des Gros.

Les Villes et leur Âme,
Arlchimil Leplantain, médecin historien

Histoire

Les Gros apparaissent en Abyme au moment de l'Éclipse. Il ne s'écoule qu'un temps très bref à l'échelle de l'histoire d'une cité avant que les Abymois les vénèrent avec ferveur et leur érigent deux palais jumeaux : l'actuelle administration diplomatique et le Palais des Gros. Il apparaît vite que ces corps énormes renferment une sensibilité inaccessible au commun des mortels, un lien empathique fort et direct avec la cité. Ils sont à la fois l'emblème de la ville et son autorité suprême dans la mesure où leurs pouvoirs sur tout ce qui se passe en Abyme est gigantesque. L'étendue et la puissance de ces pouvoirs ne sont d'ailleurs qu'imparfaitement connues.

« Ils sont l'inspiration d'Abyme, son flux vital. »

Entretien privé, Bernazzio, apprenti alchimiste

Destin

La façon dont meurent les Gros est de notoriété publique : la cité d'Abyme les rappelle à elle et c'est avec soulagement qu'ils quittent leur enveloppe corporelle impotente en se défenestrant depuis les étages supérieurs de leur palais. En revanche, les circonstances de leur naissance restent enveloppées de mystère. Des rumeurs situent leur création dans un endroit secret du palais, sans que rien ne vienne étayer cette hypothèse. Personne ne sait s'ils sont issus d'une matrice (ni laquelle) ; s'ils évoluent et alors quelle pourrait être la forme d'un Gros enfant ou embryon ; s'ils apparaissent ; si c'est la cité qui les fait croître ou qui les crée. Le seul lien que les Gros entretiennent avec une gestation quelconque réside dans le fait qu'ils couvent les salanistres dans les replis graisseux de leur énorme corps.

« Un Gros, c'est 500 kilos d'impotence physique et de subtilité. C'est plusieurs coudées cubes de graisse et de gentillesse. C'est une étincelle, ça pétille, ça grivoise, ça frétille, ça invente, c'est G comme gigantesque mais R comme ronronnement, O comme orgie et S comme savourer. »

Entretien privé avec Steffa Oulazym, écrivain

Santé

Les Gros sont caractérisés par un corps tellement démesuré qu'il en est débile. Ils se déplacent sur des lits à roulettes poussés et tirés par des serviteurs. Ils ont chacun un médecin personnel qui ne les quitte jamais, eu égard à leur santé problématique.

Leur corps malade est comme un ressort tendu à la limite de se rompre. Mais il abrite un esprit malin, coquin, charmeur, fantasque, qui a appris à se régaler des plaisirs ressentis par les autres, ces courtisans qui croient venir se satisfaire et qui ne font que se donner en spectacle pour le plus grand ravissement de leurs hôtes. Les Gros font vibrer Abyme pour vivre par procuration.

Ma vie chez les Gros,
Parsiflon, serviteur au palais

Voyeurisme

Leur passe-temps favori est le voyeurisme aussi bien à l'intérieur de leur palais où ils se régalent du spectacle des courtisans s'adonnant à tous les plaisirs possibles et imaginables, qu'à l'extérieur. Ils épient en effet la vie des Abymois à l'aide de puissants télescopes. Cette pratique est régulièrement dénoncée par le groupement secret des Pures Colombes. En réponse, un groupe d'intellectuels abymois, les Globules, lutte pour l'abolition de l'emploi du terme « voyeurisme ». Les Globules considèrent que la cité d'Abyme et les Gros forment un être complexe mais unique. En ce cas, les Gros ne font que surveiller ce que fait une autre partie du corps auquel ils appartiennent eux-mêmes.

Il se murmure parmi les Globules que les Pures Colombes sont les êtres les plus débauchés d'Abyme, ne désirant sous aucun prétexte que leurs infâmes manies tombent sous l'œil attentif d'un Gros.

Halte au voyeurisme pervers des Gros ! Les symboles de notre cité ne doivent pas en faire un antre de la dépravation !

Pamphlet signé : **Les Pures Colombes.**

Nourriture

Traditionnellement, le palais des Gros perçoit un dixième de la nourriture produite ou importée par Abyme. Les Gros eux-mêmes ont des besoins colossaux et ils nourrissent des centaines de courtisans. Cependant, le développement de la cité a fait que cette dîme est devenue trop importante et que la nourriture s'accumule. Les denrées suivent un cycle curieux : stockées dans les entrepôts, elles servent en partie à la consommation du palais ; ce qui n'est pas dévoré ou devenu impropre à la fine cuisine requise par les Gros remonte jusqu'aux greniers ; ce qui pourrit là-haut est jeté ensuite dans les rues avoisinantes, pratique à l'origine de l'insalubrité des environs. Il n'est néanmoins pas envisageable de réduire la dîme à un impôt moins important, les Gros craignant de venir à manquer de nourriture.

Gros = Marionnettiste !
Graffiti inscrit sur un mur du palais.





La Quadrature des Démons

Pour vouloir découvrir le monde des démons, il faut posséder une curiosité folle ou une témérité exceptionnelle. Le quart nord-ouest d'Abyme abrite ses mystères et ses arcanes les plus sombres. Avant de vous lancer dans cette aventure abyssale, prenez conscience de ses dangers à travers le récit d'une femme, partie dans les ombres d'Abyme à la recherche de sa mémoire et de sa vie....

Le Quartier des Hasards.

L'ART DE LA CONJURATION

Expliqué au profane par Vilnius de Cerdan, Advocatus Diaboli.

L'art de la conjuration est extrêmement simple à comprendre, bien que très difficile à pratiquer. Il consiste avant tout à recourir aux services d'un démon pour accomplir une tâche précise. Généralement, le service n'est pas gratuit, et le démon réclame quelque chose en échange. En substance, un contrat particulier, la *connivence*, unit le démon et le conjurateur qui prend l'initiative de l'invoquer.

Des démons

Selon l'ampleur de la tâche qu'il désire voir accomplir, un conjurateur peut avoir recours à un démon de plus en plus puissant. Le prix de son service dépend, bien entendu, de son espèce. Il en existe cinq, classées par couleur (du blanc au noir), et par cercle, de I à V.

- Les **diablotins** sont des démons mineurs. Leurs services ne coûtent rien, car ils sont directement attachés au conjurateur qu'ils ne quittent pas.
- Les **Opalins** sont les démons du premier cercle. Ils sont blanchâtres, et ne peuvent servir que de portefaix, la plupart du temps. Certains d'entre eux sont relativement intelligents, mais particulièrement malingres.
- Les **Azurins** et les **Saphirins** sont les démons bleutés du cercle II. Plus résistants, plus capables, ils peuvent à l'occasion prendre des initiatives.
- Les **Ambrés** et les **Safrans** sont les démons du cercle III. Ce sont ceux qui, d'apparence, ressemblent le plus à des humains bien qu'ils disposent de capacités physiques et mentales souvent supérieures.
- Les **Carmins** et les **Vermillons** sont les démons du cercle IV. Leur puissance est plusieurs fois supérieure à celle d'un mortel. Avides de richesses et de pouvoirs, ce sont des démons dont l'invocation coûte cher.
- Les **Obsidiens** sont les démons du cercle V. Rien ne leur est impossible. Rares sont ceux qui osent leur faire face, car avec eux, le conjurateur est plus serviteur que dirigeant.

Tous ces démons sont gouvernés par les **Hauts Diables**, les puissants maîtres des Abysses. Nul ne sait combien ils sont, mais il existe entre eux une rivalité perpétuelle et violente dont l'enjeu est le contrôle des Abysses. Leur maître à tous est **la Bête**, le premier des minotaures, dont le trône se trouve aux Abysses, dans la légendaire salle métallique (visite p. 172).

Modus operandi

Pour invoquer un démon, le conjurateur ouvre un passage par lequel sa créature peut venir jusqu'à lui. Il obtient ce portail en repassant les contours d'une ombre à l'aide d'encres particulières. Ces encres, inventées par un conjurateur légendaire appelé l'Alchimiste, ont une couleur associée au type de démon que l'on souhaite invoquer, du blanc au noir.

Une fois convoqué, le démon et son conjurateur fixent par écrit les services mutuels qu'ils décident se devoir. Il n'y a pas de règles en la matière, chacun doit négocier sa partie du contrat afin qu'elle soit la plus avantageuse possible. Mes semblables, les Advocatus Diaboli, se chargent ensuite de contrôler et d'archiver ces connivences.

L'administration démoniaque

Toutes les connivences rédigées en Abyme ou ailleurs sont archivées dans l'administration démoniaque (visite p. 144). Nombre d'Advocatus Diaboli travaillent à l'étranger et envoient copie des conjurations dont ils sont les arbitres. On ignore la manière dont procèdent les conservateurs, mais ils parviennent toujours à avoir vent de chaque accord passé avec les Abysses. Gare au conjurateur qui garderait une connivence secrète, sans la signaler à l'Advocatus Diaboli le plus proche !

L'administration démoniaque est tenue par les clercs obscurs, dont certains de mes semblables racontent qu'ils ne sont pas les simples gardiens d'une charge, mais les légendaires fondateurs de la ville eux-mêmes, rendus immortels par le pouvoir des Abysses. Personnellement, je n'y crois pas.

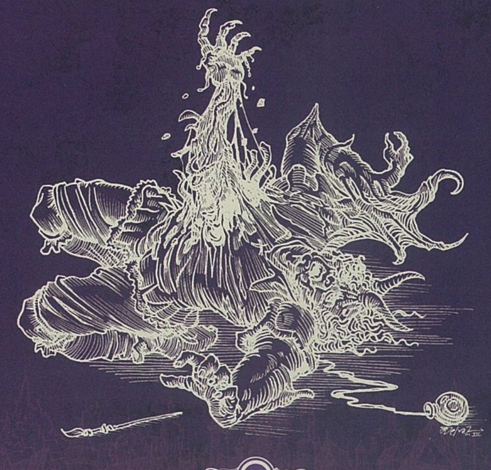
Les démons lunaires

La conjuration des démons n'est possible que de jour, car seules les ombres solaires sont assez denses pour fournir des portails convenables. Cependant, on raconte qu'il s'est trouvé des conjurateurs assez doués pour conjurer dans les ombres de lune. Les démons lunaires qui en résultent seraient des créatures d'un genre tout à fait particulier, dotés de capacités propres à leur environnement nocturne. Cependant, cette pratique dangereuse est depuis longtemps interdite.

Une cité de démons

Les démons peuvent être conjurés et employés en n'importe quel endroit de notre monde. La proximité des Abysses rend cette pratique plus aisée dans notre ville et c'est pourquoi le nombre de conjurateurs y est si important. La majorité des Abymois sont habitués au contact des démons, et nombre de ces derniers, lorsque leurs connivences leur permettent d'obtenir des congés ou des résidences à la surface, s'installent en Abyme.

Le voyageur avisé ne s'étonnera donc pas de l'omniprésence des démons dans notre ville. En outre, de puissants démons sont depuis longtemps devenus des notables : à ceux-là, ce n'est pas simplement de la courtoisie qu'il faut témoigner, mais le plus grand respect !









LES CHEMINS DES CONJURATEURS 3 2

Durée : une grande journée.
Quartiers : des Étudiants, des Hasards et de l'Aigue-Marine, jusqu'au premier cercle et son administration démoniaque.
Points forts : la population démoniaque et les palais de l'Aigue-Marine.
À lire : L'art de la conjuration (p. 134).

Cet itinéraire vous propose de découvrir les hauts lieux d'une activité essentielle d'Abyme, la conjuration des démons. Gardez bien à l'esprit que les conjurateurs sont jaloux de leurs secrets et accueillent froidement les étrangers à leur art. Par précaution, veillez à vous habiller de couleurs sombres, et ne portez surtout pas de galons blancs, bleus, jaunes, rouges, ou dorés. Les conjurateurs sont en effet tenus de porter ces emblèmes, symbolisant le Cercle démoniaque qu'ils maîtrisent, par décret du Palais d'Acier de l'an 9 avant l'Éclipse. Sachez faire preuve à l'égard des passants galonnés d'or ou de carmin de toute la déférence nécessaire.

1. La Lune Noire 2 3 1 1

P. 204 QUARTIER DES ÉTUDIANTS M9

Les abords de la Grande Université et certaines ruelles du Quartier de l'Aigue-Marine contiennent nombre de tavernes très prisées des conjurateurs. On y trouve toujours des arrière-salles réservées aux habitués, mais la salle commune permet à chaque visiteur de profiter d'une atmosphère unique. Près de l'université, vous rencontrerez surtout de petits établissements où l'on déjeune pour quelques deniers. Le riche Quartier de l'Aigue-Marine, en revanche, vous offrira des restaurants extrêmement raffinés, mais plus chers (à partir de 10 deniers par repas).

Notre adresse préférée ? ***La Lune Noire***, avec sa formule petit-déjeuner idéale pour commencer la journée, et essayer ses spécialités de confitures. À partir de la façade de l'université, prenez la rue du Faucon-Cornu, puis la deuxième à droite jusqu'à l'enseigne enchaînée. La taverne a été établie au IIe siècle, les miroirs et certaines boiseries entretenues magiquement sont d'époque. La famille Eydwin la tient depuis sa fondation. L'endroit doit sa célébrité à sa tenue irréprochable et au fait qu'il s'y tint, le 9 du mois de la dryade 1118, le second congrès des Fraternités. Vous pouvez admirer sur les boiseries les emblèmes et les portraits des fondateurs de ces confréries supposées encadrer les activités des conjurateurs à l'extérieur d'Abyme.

Le soir, la clientèle est plus jeune, et profite de la musique en dégustant des mélanges de vins mêlés de ténèbre.

Notez qu'il est possible de louer ici les services d'un guide, un petit Opalin, fort utile pour visiter la ville (5 deniers par jour).

Je me suis réveillée percluse de douleurs, la joue contre le pavé humide d'une ruelle glauque. J'ignorais où je me trouvais, et parvenais à peine à me souvenir de mon nom. En me relevant, je me passai la main sur le front et sentis un bruissement étrange au-dessus de ma tête. Des serpents qui s'agitaient sur mon crâne : j'étais une méduse, cela je le savais.
« Non, pas méduse… murmurèrent mes serpents dans un langage étrange qui m'était si familier. Succube… Lève-toi, Ileana, lève-toi… »
Je leur intimai l'ordre de se taire et me levai en titubant. Il y avait des morts et des armes autour de moi. Les corps étaient glacés, et j'avais une épée à portée de la main. Que s'était-il passé ? Avais-je été laissée pour morte ?
Je m'avançai dans la ruelle jusqu'à la porte d'une taverne, où j'entrai pour trouver un abri.

L'établissement n'avait rien d'une gargote ordinaire. Les murs étaient recouverts de panneaux de bois sombre et d'immenses miroirs brillants, et les fauteuils étaient de velours pourpre. Les clients étaient bien habillés, de riches étoffes sombres ornées de galons de couleur. Je m'avançai vers une femme entre deux âges au comptoir, et m'arrêtai en passant devant un miroir : mon visage était celui, froid et régulier, d'une méduse à la peau pâle et violacée. Une blessure à la tête montrait le sang pourpre et coagulé de mes veines pâles et saillantes. À voir le regard des clients de la taverne, je n'étais pas une méduse ordinaire. Je compris alors le sens du murmure des serpents et ma propre nature : j'étais un démon, une native des Abysses.

La tenancière, Dame Eydwin, ne sembla en revanche pas surprise de mon apparence. Elle me servit un liquide brûlant qui eut pour effet de me revigorer. Je lui demandai si elle savait ce que j'étais :
« Succube, bien sûr, répondit-elle avec un sourire. J'avoue que votre arrivée m'a surprise. On ne voit plus guère de beautés comme vous, depuis quarante ans…
– Pourquoi donc ?
– Allez savoir, ce sont des histoires de conjurateurs, tout ça. Moi, je les sers, mais j'évite de me mêler de leurs affaires. Il faudrait leur poser la question.
– Pourrais-je les rencontrer ?
– Je ne peux pas vous aider, mais si vous avez de l'argent, je peux vous louer un guide. »
Je fouillai mes poches et eus la surprise d'y trouver une pleine bourse de deniers abymois. Encore un mystère à éclaircir. Je louai avec enthousiasme un guide pour la semaine, et finis la nuit dans une soupente que Dame Eydwin voulut bien me laisser occuper.







2. L'École Noire Sangre 4 1

P. 204 Quartier des Étudiants L9

En revenant sur le parvis de la Grande Université, prenez sur votre droite la rue de l'Équinoxe jusqu'à l'École Noire Sangre. La façade date du Ier siècle avant notre ère : dessinée par le conjurateur architecte Galleazo Eleni, c'est une œuvre flamboyante. Le style déchiqueté des ornements de bronze et le noircissement des stucatures sont caractéristiques de ce célèbre architecte abymois.

L'école elle-même fut fondée en l'an 34 par le professeur Matheus Atlas, célèbre démonologue. Elle est la plus ancienne de la ville, et la seule à être reconnue officiellement par ses autorités. Elle n'accueille ses futurs élèves que sur examen, sur des critères de sélection drastiques.

Certaines salles sont accessibles au public. Il vous en coûtera la somme de 5 deniers, mais la visite vaut le détour. En effet, l'architecture monumentale d'Eleni se voit enrichie dès le hall d'entrée des apports successifs des élèves et des maîtres, œuvres d'art torturées, sombres et étranges, à travers lesquelles on retrouve toute la bizarrerie des fantasmes des conjurateurs.

3. Dans les rues des Hasards 4 3

P. 206 Quartier des Hasard

À l'extrémité de la rue de l'Équinoxe, prenez le pont des Aïeules. Il s'agit du meilleur accès pour le Quartier des Hasards. Près du pont, vous trouverez sans peine un guide, fée noire ou astrologue, connaissant bien le quartier, pour une somme de 1 à 3 deniers. Attention, toutes les maisons du quartier sont enchantées et mobiles : un accompagnateur est donc indispensable, pour ne pas être pris au piège du labyrinthe en moins d'une heure. Méfiez-vous, certains murs capricieux peuvent accélérer sans raison : des visiteurs peu soigneux ont été assommés de la sorte.

Une fois averti de ces dangers, vous devez profiter des merveilles architecturales du quartier, qui était autrefois un unique palais, bâti au XVIIIe siècle avant notre ère. Portes et bas-reliefs sont de véritables œuvres d'art.

Les deux plus grandes constructions du quartier sont les propriétés des Advocatus Diaboli officiels de la ville : Lonwel Sicklar pour le Palais des Gros, et Taliesin de Sombrefont pour les conjurateurs travaillant pour le Palais d'Acier, dont les activités se doivent d'être soigneusement surveillées.

Dans le palais de Sombrefont, vous pourrez admirer un exemplaire unique de fontaine de ténèbre, installée sur une résurgence abyssale. L'édifice, « ancré » par cette fontaine, est le seul lieu immobile du Quartier des Hasards. Il sert de point de repère aux guides.



Au matin, ma mémoire ne contenait toujours de certain que mon nom. Je déjeunai dans la salle commune de La Lune Noire, évitant les regards curieux des autres clients. Mon guide était déjà là : il ressemblait à une chauve-souris pâle et aveugle, la peau luisante et les yeux mornes. Je le posai à terre et exigeai : « Conduis-moi aux conjurateurs ! ».

Le démon prit son envol et me conduisit devant une double porte de bronze massif à côté de laquelle se trouvait, gravée sur une petite plaque, l'inscription « École Noire Sangre, formatrice de conjurateurs depuis l'an 34 après l'Éclipse ». Je rentrai par la porte entrouverte.

Dans une petite cour ornée d'une statue noirâtre et difforme, je fus accueillie par un concierge aussi laid qu'obséquieux, qui offrit, moyennant rétribution, de me faire visiter l'école.

L'architecture était monumentale et splendide : les fenêtres en ogives encadrées de rebords de pierre festonnés et ciselés, les poutres et les boiseries gravées de sculptures et d'enluminures, les colonnes portant des fresques magnifiques, d'une grande finesse. En revanche, les statues et les tableaux de couleurs sombres me semblèrent du plus mauvais goût.

J'interrogeai mon guide sur la pratique de la conjuration… Sa nature comme les types de démons me parurent familiers. Sur les succubes, en revanche, il ne put m'apprendre grand-chose ; c'était d'après lui l'un des secrets les mieux gardés des Abysses. Il me faudrait questionner un grand conjurateur comme l'éminent bourgmestre du Quartier de l'Aigue-Marine ou même un Advocatus Diaboli pour espérer en savoir plus…

Face à mon démon, je prononçai : « Conduis-moi donc chez le bourgmestre ! » et il s'envola vers le nord. Comme nous traversions un pont, dans ma hâte, je manquai de renverser une minuscule vieille femme qui surgit brutalement devant moi.

« Fais attention si tu vas par là, enfant, me dit-elle. Ici les rues ne sont pas ce qu'elles sont… »

Elle avait le visage parcheminé de rides et des ailes noires dans le dos.

« Fée noire… Ancienne » sifflèrent les ophidiens avec bonheur.

La vieille me suivit jusqu'à la sortie du Quartier des Hasards, tenant à m'indiquer les rues les plus sûres, et me regardant toujours avec un drôle d'air attendri. Sur le pont menant à l'Aigue-Marine, l'ancienne me quitta, non sans gratifier mon petit guide d'une caresse :

« Un enfant des Abysses guide la fille des Abysses, dit-elle en souriant. Sois prudente… La ville te surveille, elle attend tes actes. »

Sur ces paroles énigmatiques, elle s'éloigna nonchalamment. Lorsque je songeai à l'interroger davantage, un mur était apparu au milieu de la rue qu'elle venait d'emprunter, comme pour me dissuader de la poursuivre.







4. Le palais du bourgmestre 3 0

P. 207 QUARTIER DE L'AIGUE-MARINE H12

Quittez le Quartier des Hasards par le pont Saphir. Celui-ci est une œuvre de Clément Lehussite, célèbre facteur de ponts du Ve siècle. Dans le Quartier de l'Aigue-Marine, observez à votre aise les magnifiques palais et ses riches résidents, qu'ils soient humains ou démons. Le mur ouest de chaque demeure porte sa date de construction et la marque circulaire de la ville, nécessaire pour s'installer dans ce quartier réglementé.

L'Aigue-Marine s'organise autour de la place Azurée, où se trouve le palais de grès gris du bourgmestre. Ce notable, dont la fonction n'existe que depuis l'an 1415, était à l'origine voué à être un interlocuteur entre le premier et le troisième cercle. Ses prérogatives furent réduites par les Gros qui refusèrent cette concurrence, pourtant voulue par les ambassadeurs. Le bourgmestre ne représente donc que le seul Quartier de l'Aigue-Marine qu'il administre depuis l'opulent palais qui lui est dévolu.

On y trouve l'administration, la résidence privée du bourgmestre, ainsi que la caserne dans laquelle est cantonnée la puissante milice privée du quartier. Les parties publiques sont accessibles gratuitement. Vous pourrez y admirer l'architecture torturée du maître nain Siloerrt. La porte principale est une construction d'Eleni, achetée lors de la destruction du palais Frieder de la rue Basse, et ajoutée ultérieurement au palais.

Sur la place Azurée, observez également ***le palais de Melenthar*** 2 0, Maître des nuées, magnifique ouvrage de granit et marbre noir également dessiné par Eleni. Melenthar, un démon carmin, est un des plus vieux résidents du quartier. Il fêta en 1450 sa cinq centième année de résidence.

AUTRES ILLUSTRES PALAIS DE L'AIGUE-MARINE

- *La Maison des Opalins* 1 1, *rue aux Merles*
- *Les Palais Arcadiel, Celestiel, Topaziel* 2 2, *au bord du canal Erithio*
- *Palais des Visions* 3 3, *rue des Songes-Creux*
- *Palais de Vhlieris* 1 2, *rue Haute*

Déjeuner recommandé et abordable à *L'Azurine* 3 3, une auberge extravagante dans laquelle les démons de Cercle II viennent satisfaire leurs menus plaisirs.
Elle se trouve dans la rue des Oraisons, qui donne dans la place Azurée.



Un démon citadin.

Des murs mouvants du Quartier des Hasards, je passai le canal en direction des larges avenues de l'Aigue-Marine, toujours guidée par le démon volant. J'arrivai sur une vaste place carrée, où trônait une importante bâtisse de pierre grise veinée de bleu pâle. J'entrai dans le palais et demandai une entrevue avec le bourgmestre du quartier.

« Cela risque d'être difficile, m'entendis-je répondre avec dédain. Maître Emelveil reçoit rarement, et seulement sur rendez-vous. »
Je cherchai à argumenter lorsque deux individus sortirent dans la cour. Le premier était un homme entre deux âges, vêtu comme un marquis, un air suffisant au visage. Le second était un Carmin, également paré de façon extravagante, avec une canne à pommeau de diamant. Lorsque celui-ci m'aperçut, il se fendit d'un large sourire sur ses dents pointues :
« Ileana ? Quelle surprise. J'ignorais que la Gorgone t'avait offert une permission.
– Je l'ignorais moi-même, répondis-je avec humeur pour contrer l'ironie du démon. Je viens voir le bourgmestre. »
Le démon eut un petit rire, tandis que le second personnage interloqué répondit :
« C'est moi. Je suppose que l'on vous a dit…
– Sur rendez-vous, je sais, mais l'affaire est urgente. »
Le bourgmestre hébété par mon audace accepta pourtant de me recevoir, sans doute pour ne pas risquer de contrarier son puissant voisin.

Le palais était monumental. Je m'aperçus que les veines bleutées de la pierre étaient en fait des incrustations d'aigue-marine pure. Les pièces, ornées de boiseries et de marqueteries exquises, contenaient tant d'objets d'art que l'on se serait cru dans un musée. Le bureau du bourgmestre s'ornait d'une ancienne tapisserie incrustée de fils d'or, une technique perdue de nos jours.

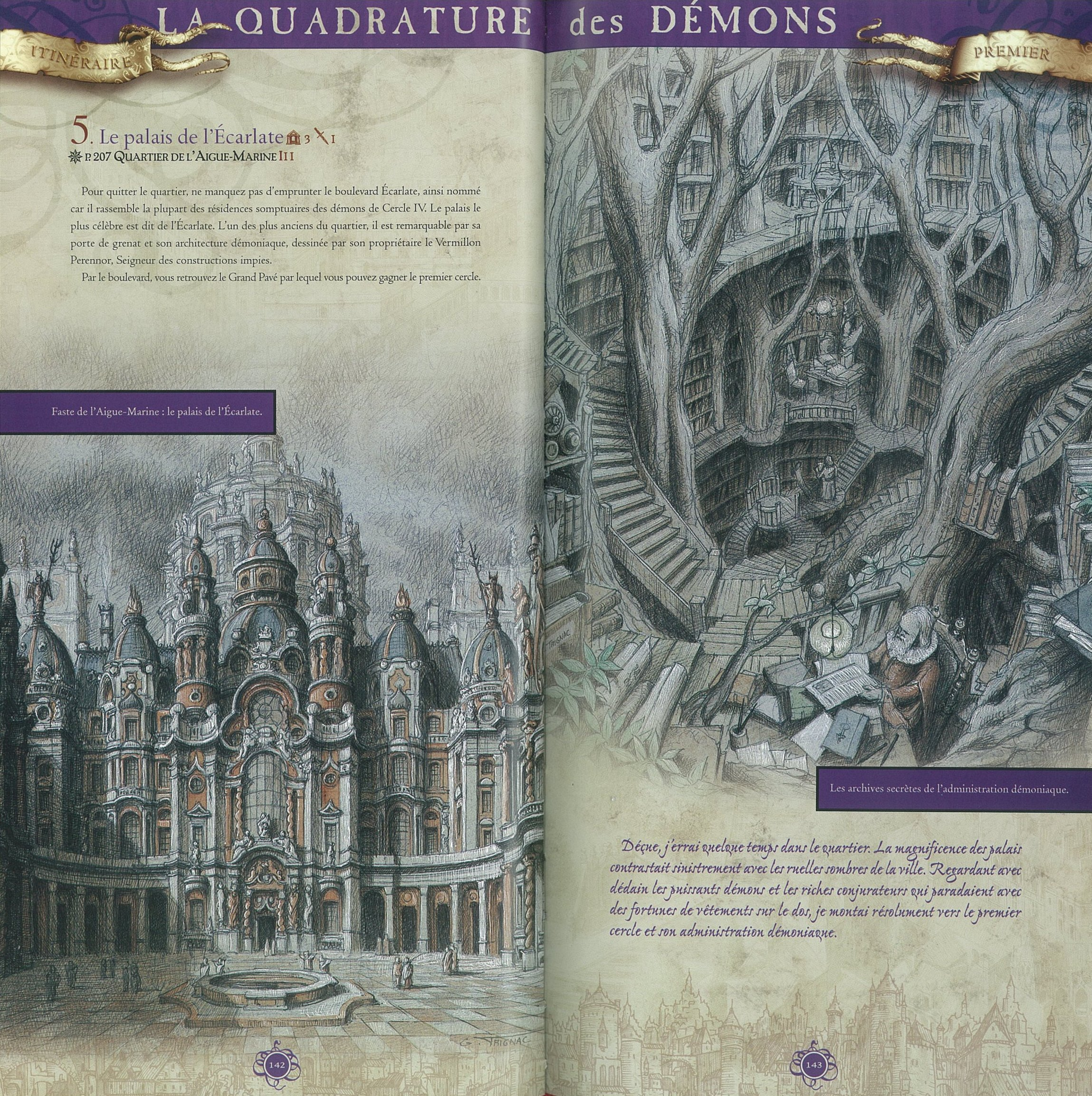
Emelveil m'apprit qu'il n'était pas possible d'invoquer des succubes, que cela était du ressort des seules Abysses. Pour m'assurer que je n'avais pas été conjurée, il me faudrait me rendre aux archives démoniaques, mais il était peu probable qu'on m'y laisse entrer… Accès réservé aux seuls Advocatus Diaboli. Par son attitude et la sécheresse de ses paroles, le notable me fit bien entendre que cette entrevue exceptionnelle serait la seule, puis il me congédia.

5. Le palais de l'Écarlate 3 1

P. 207 QUARTIER DE L'AIGUE-MARINE III

Pour quitter le quartier, ne manquez pas d'emprunter le boulevard Écarlate, ainsi nommé car il rassemble la plupart des résidences somptuaires des démons de Cercle IV. Le palais le plus célèbre est dit de l'Écarlate. L'un des plus anciens du quartier, il est remarquable par sa porte de grenat et son architecture démoniaque, dessinée par son propriétaire le Vermillon Perennor, Seigneur des constructions impies.

Par le boulevard, vous retrouvez le Grand Pavé par lequel vous pouvez gagner le premier cercle.



Faste de l'Aigue-Marine : le palais de l'Écarlate.

Les archives secrètes de l'administration démoniaque.

Déçu, j'errai quelque temps dans le quartier. La magnificence des palais contrastait sinistrement avec les ruelles sombres de la ville. Regardant avec dédain les puissants démons et les riches conjurateurs qui paradaient avec des fortunes de vêtements sur le dos, je montai résolument vers le premier cercle et son administration démoniaque.

6. Administration démoniaque 4 0

P. 196 PREMIER CERCLE L11-K12

Au nord-ouest de la place Centrale, face au Palais des Gros, se dresse la tour d'Ombre, l'administration démoniaque. Le bâtiment originel, la tour, est une création de la Flamboyance, mais le reste fut dessiné par Eleni. Il fut bâti au premier siècle de notre ère, avec vocation d'accueillir tous les écrits touchant à la conjuration.

La bibliothèque des archives contient de nombreux documents, des écrits les plus sérieux aux interprétations les plus fantaisistes, les recherches ésotériques de l'Équerre en Abyme, les pamphlets liturges, les récits de voyage des conjurateurs et mille autres curiosités. Il est possible, moyennant une autorisation du Palais des Gros et de fortes sommes, d'obtenir des copies des ouvrages, mais celles-ci sont délivrées avec une grande parcimonie. Il faut noter que de nombreux ouvrages sont cachés par les bibliothécaires, dans des annexes secrètes dispersées dans la ville. Il s'agit des Bibliothèques opaline, azurine, ambrée, carmine et obsidienne, qui abritent des manuscrits de plus en plus rares, précieux et dangereux, en fonction du Cercle démoniaque qui a inspiré leur nom.

Il est possible de visiter la bibliothèque (7 deniers) sous la conduite d'un archiviste officiel. Celle-ci comporte cinq salles (pratique de la conjuration, idées reçues, histoire et géographie de la conjuration, arts ténébreux, secrets des Abysses). Les étagères d'acajou et les tables ont été dessinées par la maison Vonwyn, fabricant de meubles de luxe installé depuis des siècles en Abyme, Quartier du Clair-Obscur. Chaque salle contient un immense portrait de démon, œuvre magistrale composant la série des *cinq Cercles*, par maître Adhelmio de Rêvange.

La tour elle-même n'est accessible qu'aux Advocatus Diaboli, lorsque ceux-ci veulent faire des recherches, ainsi qu'à de rares exceptions accordées par les Gros. Elle est entièrement creuse et abrite des arbres immenses, dont les racines plongent sous la surface de la ville, les Saules songeurs. Les archives sont entassées entre les branches de ces arbres nourris de ténèbre, dont la sève assurerait une parfaite conservation des manuscrits. Des démons ailés permettent d'accéder aux ouvrages les plus inaccessibles. Le classement est assuré par des individus mystérieux que l'on appelle les *conservateurs*, et dont on dit qu'ils seraient les derniers dépositaires des secrets des légendaires Clercs obscurs…



Sur la place Centrale bondée se dressait une immense tour noire flanquée d'un bâtiment de pierre sombre : la tour d'Ombre, l'administration démoniaque.

Je fus admise à visiter la bibliothèque, cinq salles immenses, meublées jusqu'au plafond d'étagères couvertes de livres reliés de cuir. En visitant la salle consacrée aux Abysses, j'aperçus plusieurs ouvrages ayant trait aux succubes et à la conjuration. Comme prévu, le bibliothécaire refusa de me conduire à la salle des archives. Devant son obstination, je me mis à tempêter et fus tentée de tirer mon arme. Mes serpents s'agitaient et sifflaient de rage, lorsqu'un second bibliothécaire se présenta, disant qu'un conservateur avait demandé à me voir. La stupéfaction des deux hommes était notable.

Je suivis le messager dans la tour. Celle-ci était creuse, immense : de nombreux arbres poussaient entre ses murs et abritaient des centaines de rouleaux de parchemin. Des démons volaient d'une branche à l'autre, commandés par quelques individus vêtus de noir. L'un d'eux s'avança vers moi en me jaugeant du regard :

« J'ignore qui vous êtes, mais j'ai reçu pour instruction d'accéder à vos requêtes. Alors demandez ce que vous voulez, qu'on en finisse !

– La trace d'une conjuration, répondis-je, au nom d'Ileana. »

Le conservateur donna quelques ordres et me laissa seule. Deux heures plus tard, un Azurin entra dans la salle.

« Je n'ai rien pour vous, navré. Je m'en doutais d'ailleurs. Les succubes ne peuvent pas être conjurées.

– Comment suis-je arrivée dans la ville, alors ?

– Ce que je sais, répondit cordialement le démon, c'est que les vôtres parlent d'un certain rite de la Saranaée, qui vous permet de vous affranchir des Abysses, mais j'ignore ce dont il s'agit. »

Je hochai la tête.

« Pourquoi le conservateur était-il tellement en colère après moi ?

– Vous savez, dit l'Azurin, c'est rare qu'Ils reçoivent des directives du Palais. En général on les laisse tranquille. Ils font peur. Ce sont les fondateurs de la ville après tout. Ce sont Les Clercs obscurs, eux-mêmes ! Ils n'aiment pas qu'on leur donne des ordres… »

Lorsque je sortis des archives, un homme vêtu de noir, le visage à demi masqué par un énorme monocle, se planta devant moi et me tendit un morceau de parchemin. Celui-ci disait :

LA PROCHAINE ÉTAPE DE VOTRE RECHERCHE
SE TROUVE SUR VOUS. BONNE CHANCE !

Interloquée, je voulus interroger le messager, mais il s'était déjà envolé.



TRÉSORS ABYMOIS

Article rédigé par Ephraïm Vélyad, prêteur sur gages, 9 rue du Levant, Quadrant keshite.

Beaucoup d'étrangers – ce fut mon cas – se demandent comment une ville de plus d'un million d'habitants telle qu'Abyme peut survivre, isolée qu'elle est dans un royaume qui ne l'aime pas. La réponse est en partie commerciale.

Argent

Abyme frappe sa propre monnaie, le denier, dont les cours sont fixés lors de tractations entre les ambassadeurs et les Nobles d'Acier. Le denier est fondu dans un métal rouge qui provient des Abysses et ne se trouve qu'en Abyme. De ce fait, les cours sont quelque peu indépendants de ceux pratiqués ailleurs, fondés pour leur part sur l'étalon or.

La Province liturgique, seul royaume à posséder une frontière avec la cité, en profite grandement en négociant les nombreuses marchandises qu'elle peut fournir à la cité. Les Liturges, après avoir vendu le fruit de leurs récoltes, pourraient échanger leurs deniers contre moult de leurs sous, mais ils préfèrent généralement les dépenser en Abyme… Je n'ai jamais compris pourquoi.

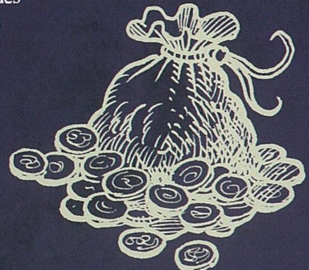
À l'inverse, les Mercerins, tellement riches dans le reste de l'Harmonde, n'ont rien d'autre à offrir à Abyme que leurs pièces d'or – ils en ont beaucoup – et le cours de cette monnaie est plus faible qu'ailleurs.

Les pièces des royaumes s'échangent contre des deniers au Trésor d'Acier, dont on trouve au moins un bureau dans chaque quadrant. Nul ne sait quelle quantité de chaque monnaie le Palais d'Acier a amassé au cours du temps, mais le Trésor semble intarissable…

Cours du denier au Trésor d'Acier (Hydre 1452)

100 DENIERS VALENT :

9,1	cristaux modéhens
59	pièces d'or mercerines
10	sastres lyphaniennes
33	sous liturges
46	sous urguemands
5,8	perles ophidiennes
4,7	aiglons princéens
7,2	dirhems keshites
43	sous janréniens
5,7	pistoles boucanières



Achats

Les Abymois doivent acheter la plupart de leurs matières premières et surtout la grande majorité de leur nourriture. Il y a bien eu quelques tentatives de culture ou d'élevage au cœur même de la ville – comme la célèbre rue des Porcs-Renversés dans les Traboulienes – mais elles ne suffisent pas à nourrir autant de bouches.

De fait, Abyme, à l'image de ses dirigeants, est un véritable ventre ! Elle engloutit des quantités énormes de denrées en tous genres. Ses premiers fournisseurs sont les paysans liturges. Le clergé ne l'admettra jamais, mais de nombreux villages de la région n'ont pour autre vocation que de nourrir la ville. Après les chariots liturges viennent deux autres grands pourvoyeurs :

- *les galions janréniens sont les seuls à pouvoir rallier Abyme avec des denrées périssables ;*
- *les impressionnantes caravanes keshites traversent l'Harmonde et achètent de la nourriture pour la revendre en Abyme en faisant de substantiels bénéfices.*
  Le courage et l'intelligence de ces marchands sont légendaires. J'en veux pour preuve que leur café de Morabie s'est imposé comme la boisson abymoise par excellence.

Il est à noter que le Palais des Gros perçoit une dîme sur tout aliment entrant en Abyme, qu'il ne la consomme pas dans sa totalité et qu'une partie est redistribuée gratuitement aux Abymois les plus pauvres.

Pour les matières premières non consommables, chaque royaume vend à Abyme ce qu'il produit, se taillant sa part du gâteau abymois.

Ventes

Abyme ne survivrait pas si elle n'avait rien à donner en retour.

La cité possède d'importants monopoles liés à sa proximité avec les Abysses. Outre quelques produits abyssaux (abeilles safran, eau ténébreuse empoisonnée, roche vespérale dévoreuse de lumière…), Abyme est l'unique productrice des encres démoniaques qui se vendent à prix d'or dans tout l'Harmonde. De plus, certains démons influents exigent dans leur connivence que le conjurateur verse d'importantes sommes au Trésor d'Acier. Rien d'étonnant, ils tiennent à Abyme…

La seconde source de revenu de la cité est l'artisanat. Abyme est un vivier de talents. Prenez l'imprimerie qu'inventa le farfadet Luther Fidelio. Le secret du procédé fut négocié avec la plupart des royaumes, et de fait, la majorité des ouvrages qu'on trouve aujourd'hui sont encore pressés en Abyme. Un exemple parmi tant d'autres.

Une source de revenu, peu importante pour la cité mais plutôt étonnante, est entre les mains des prêteurs sur gages. De nombreux étrangers arrivent en Abyme avec peu d'argent mais quelques biens à échanger. Même si certains font fortune, la majorité d'entre eux se ruinent, et leurs biens viennent enrichir les prêteurs qui sont donc légion est font rapidement fortune, croyez-moi…



DANS LES FOIRES OBSCURES 1 1



DURÉE : une grosse journée.
QUARTIERS : de l'Aigue-Marine, des Hasards et le Quadrant keshite.
POINTS FORTS : le plaisir de la découverte au hasard des boutiques.
À LIRE : –

1. Auberges keshites 1 1

P. 216 QUADRANT KESHITE

Pour commencer cet itinéraire, il est recommandé de passer la nuit dans le Quadrant keshite, où se trouvent des auberges adaptées à toutes les fortunes. Les meilleures sont les plus proches de l'ambassade. Voir notre sélection page suivante.

2. L'Ambassade keshite 1 1

P. 216 QUADRANT KESHITE I3-I4

Abyme compte de nombreux marchés de toutes sortes, dispersés partout dans la ville. Cependant, c'est dans le Quadrant keshite que se trouve la plus grande concentration de commerces. La visite commence par l'ambassade : les deux casbahs de pierre blanche sont des importations du style keshite, construites entre 1205 et 1210, par les tribus madjids et mountaquims de l'Empire de Keshe. L'une renferme les quartiers privés de l'ambassadeur, la seconde, accessible librement au public, les administrations. On peut admirer dans la cour d'entrée de celle-ci les six terrasses étagées et sculptées, ainsi que les fontaines. Ici se tient un immense marché d'approvisionnement de denrées typiques du pays. Étoffes précieuses, bijoux de facture et alcools rares y sont vendus à des tarifs avantageux, dus aux avantages commerciaux que les Keshites ont su négocier à leur arrivée dans la ville. Le poste d'ambassadeur est d'ailleurs réservé au meilleur des marchands du pays, désigné dans la lointaine cité saisonnière de Qaysaria.

3. La rue du Levant 1 2

P. 216 QUADRANT KESHITE M4-E5

AVERTISSEMENT

Dans le Quadrant keshite, en particulier dans la rue du Levant, vous ne risquez rien pour votre personne. Mais méfiez-vous des voleurs qui ne manqueront pas d'essayer de vous dérober votre bourse.

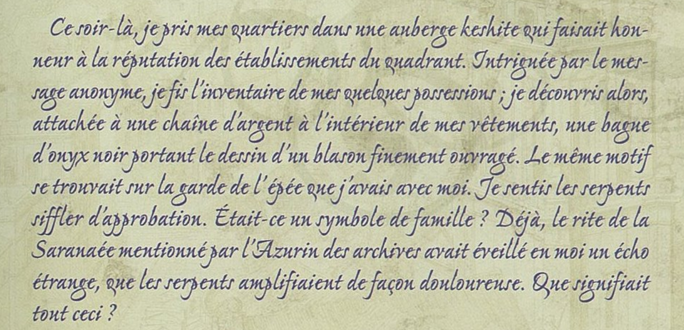
Cette rue, la principale artère du quadrant, rassemble de nombreuses boutiques attirées par la prospérité de l'ambassade. Les prêteurs sur gages y sont légion, et surtout réputés pour leur parfaite discrétion. Le plus important d'entre eux, ***Ephraïm Velyad***, tient sa boutique au numéro 9, un bric-à-brac où l'on peut trouver toutes sortes d'objets intéressants et insolites.

La majeure partie de l'allée est consacrée aux divertissements, très prisés des Keshites, et le voyageur en quête de loisirs n'a que l'embarras du choix.

On recommande la fréquentation de ***L'Ombre de Quarayesh*** 3 3 aux amateurs raffinés de soins du corps et de parfums exotiques. Côté gastronomie, ***La Palmeria*** 5 4 est un établissement très coûteux – comptez de 40 à 100 deniers par personne – mais dont l'authenticité ne fait aucun doute.

Enfin, pour se détendre, ***La Tour des Brumes*** 4 4 – longez le canal du Jour depuis la Palmeria – propose toutes sortes de parfums de fumoirs, à savourer alangui sur des coussins brodés.





Ce soir-là, je pris mes quartiers dans une auberge keshite qui faisait honneur à la réputation des établissements du quadrant. Intriguée par le message anonyme, je fis l'inventaire de mes quelques possessions ; je découvris alors, attachée à une chaîne d'argent à l'intérieur de mes vêtements, une bague d'onyx noir portant le dessin d'un blason finement ouvragé. Le même motif se trouvait sur la garde de l'épée que j'avais avec moi. Je sentis les serpents siffler d'approbation. Était-ce un symbole de famille ? Déjà, le rite de la Saranaée mentionné par l'Azurin des archives avait éveillé en moi un écho étrange, que les serpents amplifiaient de façon douloureuse. Que signifiait tout ceci ?

Le lendemain, je me rendis chez l'un de ces prêteurs sur gages que l'on trouve partout dans le Quadrant keshite. La boutique était sombre et emplie d'objets poussiéreux. Je fus accueillie par un petit homme en costume traditionnel. Il sembla déçu quand je lui dis que je ne cherchais qu'un renseignement. À ma demande, il examina l'épée que je portais.

« C'est de facture carme, ma chère demoiselle, répondit-il avec un sourire affable. Ce n'est pas étonnant, d'ailleurs. »

Dans ma tête, les serpents grondèrent.

« Carme ?

– Ophidien. Autrement dit, ce qui vient des Terres veuves, chère demoiselle. Le pays des méduses. Ils ont de bons artisans, là-bas, bien qu'ils ne vaillent pas les nôtres, bien entendu… »

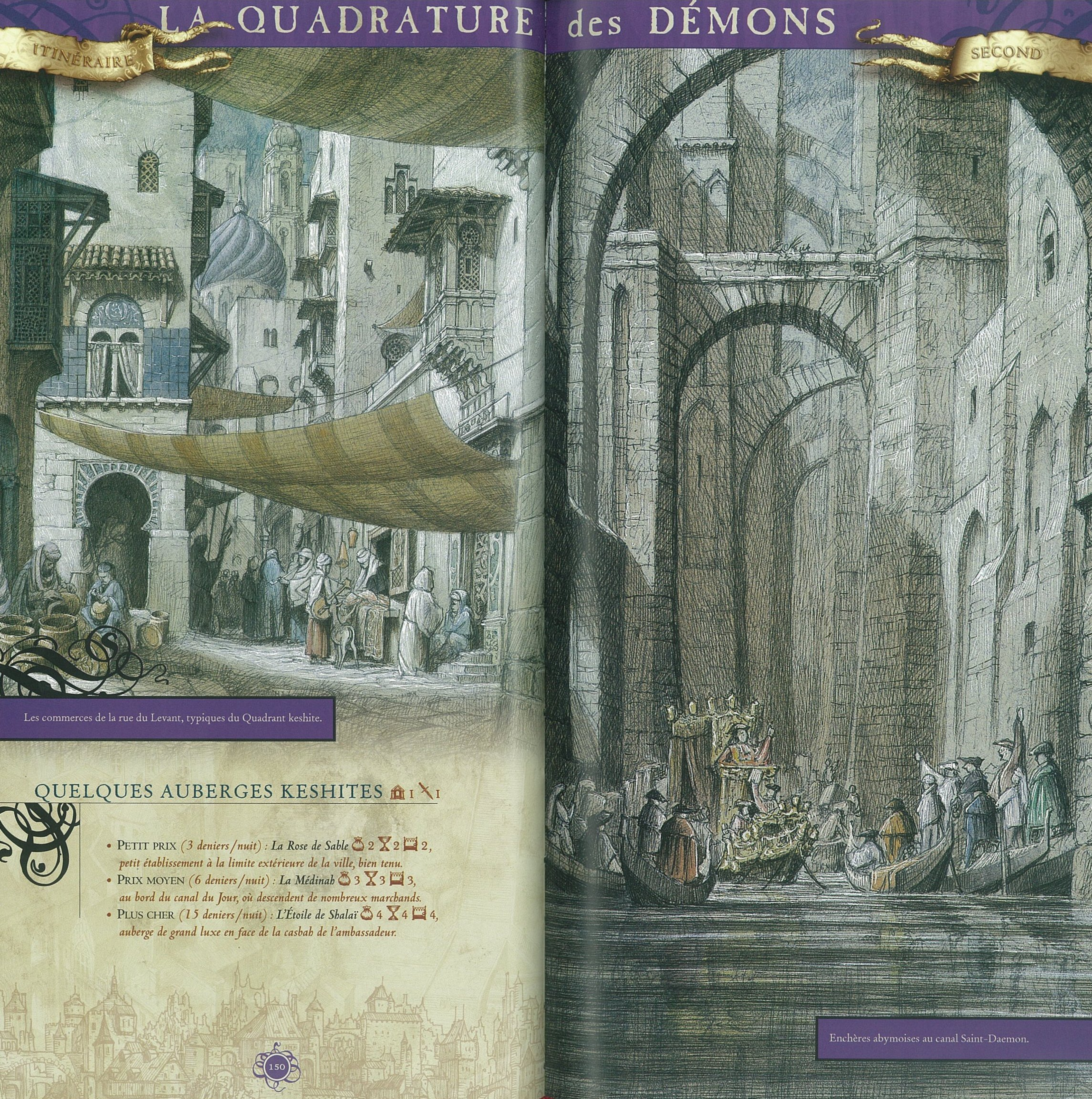
Je parcourus d'autres boutiques et marchés, mais les réponses furent analogues. L'arme était de facture carme, mais le motif était inconnu de tous les marchands que je rencontrai.

En fin de matinée, j'entrai dans la casbah de l'ambassade. J'observai avec ravissement le réseau de fontaines scintillantes, et respirai le parfum des épices offertes aux étalages.

Un marchand d'armes et de bijoux que j'interrogeai me parut reconnaître le motif, et m'observa d'un air hésitant. Je lui présentai alors l'anneau, espérant aviver ses souvenirs. Il ouvrit de grands yeux surpris, affirma que c'était un bijou de grande valeur que je ferais mieux de dissimuler. Comme je le pressais de me donner des détails, il affirma ne rien savoir de plus, mais j'étais convaincue qu'il mentait. Je commençai à tempêter, et mes serpents sifflaient de colère, lorsqu'un solide ogre de la garde, alerté par mon algarade, me fit comprendre que je devais quitter les lieux.

Furieuse et déçue, je poursuivis ma route en direction de la Grande Maîtresse.





Les commerces de la rue du Levant, typiques du Quadrant keshite.

QUELQUES AUBERGES KESHITES I I

- PETIT PRIX *(3 deniers/nuit)* : *La Rose de Sable* 2 2 2, *petit établissement à la limite extérieure de la ville, bien tenu.*
- PRIX MOYEN *(6 deniers/nuit)* : *La Médinah* 3 3 3, *au bord du canal du Jour, où descendent de nombreux marchands.*
- PLUS CHER *(15 deniers/nuit)* : *L'Étoile de Shalaï* 4 4 4, *auberge de grand luxe en face de la casbah de l'ambassadeur.*

Enchères abymoises au canal Saint-Daemon.

4. La Grande Maîtresse (Ouest) 3 2 0 3

P. 204 Quartier des Étudiants M6-M9

Prenez une gondole et faites-vous déposer dans le deuxième cercle au pied de la Grande Maîtresse. Cette artère fait partie des espaces commerçants les plus courus.

Les boutiques ayant pignon sur rue sont souvent très chères, autant s'en méfier. En revanche, il faut surveiller les passages voûtés qui s'ouvrent sur l'avenue, passages bordés d'escaliers qui desservent de ravissants petits marchés intérieurs, fort agréables. N'hésitez pas à passer sous les arcades, à descendre dans les venelles de la Grande Maîtresse, car ses abords sont pleins de surprises.

Par exemple, dans l'allée des Songes se tient la célèbre ***Foire aux Artefacts.*** Elle accueille tous les jours des dizaines de curieux, tentés de trouver un objet rare et magique. En pratique, ce marché n'est qu'une immense brocante, extrêmement pittoresque. Cependant, certaines légendes abymoises parlent d'objets étonnants découverts au détour d'un étal…

5. La rue de la Lune 2 3 2 2

P. 206 Quartier des Hasards

Rendez-vous ensuite au Quartier des Hasards – n'oubliez pas de prendre un guide – pour visiter la rue de la Lune. Cette voie a été fixée par des cordages, enchantés par les astrologues qui y ont placé leurs résidences, et elle sillonne le quartier comme un immense serpent de pierre, facilement repérable.

Si vous êtes superstitieux, vous pouvez consulter un astrologue (de 5 à 20 deniers la séance, suivant sa notoriété). Vous y trouverez aussi de nombreux vendeurs de talismans, pierres mystiques et cristaux aux propriétés diverses, ainsi que des bijoux d'or et d'argent incrustés de pierreries. En raison des difficultés d'accès du quartier, les prix y sont moins élevés qu'ailleurs.

La boutique la plus typique et la plus renommée de la rue est ***La Rose Noire de Janrénie*** 4 4, tenue par Aurelius Marcellus Arsenicus, un sympathique astrologue. Il consulte assez peu, mais connaît une foule d'anecdotes sur l'histoire de la ville, et adore bavarder avec sa clientèle.



Lonwel Sicklar, le célèbre advocatus diaboli, fait régulièrement ses emplettes rue de la Lune.

Ayant quitté le troisième cercle en gondole, je déjennai dans l'une de ces cantines étudiantes qui fourmillent aux abords de la Grande Maîtresse. L'établissement, appelé Le Vent d'Est 2 2, donne sur une petite cour intérieure, à laquelle on accède de la rue. Ce jour-là, quelques tables bancales se trouvaient en terrasse, et les consommateurs venaient se servir directement au comptoir ouvert sur le pavé. L'atmosphère du lieu était joyeuse et détendue. Je constatai que j'attirais les regards, ne sachant à quelle forme de curiosité il fallait que j'attribue cet intérêt déplacé. Les serpents s'agitaient gaiement, heureux sous le soleil brillant, et adressaient aux passants des sifflements ironiques. Leur amusement face à la peur qu'ils causaient parfois résonnait dans mon cerveau en longues vagues de rires cristallins.

Je poursuivis mon exploration des passages et des places qui s'ouvrent sur la Grande Maîtresse. Je m'arrêtai à la légendaire Foire aux Artefacts, située dans l'allée des Songes, une des plus grandes artères descendant de la Grande Maîtresse. On y accède par une volée de marches de pierres ravinées par les ans et le passage de la foule. Entourée de hautes maisons à colombages ornées de balcons, l'allée accueille de nombreux étals couverts, croulant sous une masse invraisemblable d'objets de brocante. Je m'amusai des discussions animées entre commerçants et clients potentiels, les premiers essayant à toute force de convaincre les seconds de la magie contenue dans leurs articles vétustes. La présentation de mon arme suscita l'admiration, mais ne m'apprit rien de plus.

J'entrai ensuite dans le passage aux Liens, connu pour ses nombreuses boutiques de vêtements, pour remplacer les habits tachés de sang que je portais depuis la veille. Ma commande achevée, je visitai une boutique appelée Le Fil d'Argent 5 5, véritable musée du costume ancien en Abyme. À la sortie, je fus prise d'un frisson peu naturel et aperçus l'homme en noir, le messager de la veille, dont l'œil toujours couvert par l'étrange monocle de bronze m'épiait depuis une ruelle. Aussitôt, je me lançai à sa poursuite, mais il se précipita sur la Grande Maîtresse, et la foule dense qui parcourait la principale artère d'Abyme eut tôt fait de nous séparer.

De retour dans ma petite auberge keshite, j'appris qu'un homme avait demandé à me voir, et m'attendait dans ma chambre. Je m'y retrouvai face à un Keshite d'une quarantaine d'années, l'œil perçant et l'air hautain.





6. Boutiques de luxe 1 0

P. 207 QUARTIER DE L'AIGUE-MARINE

Le Quartier de l'Aigue-Marine rassemble les boutiques les plus chères et les plus prisées des notables abymois. L'avenue des Ombres-Pâles et le boulevard du Frêle sont les deux artères spécialisées dans les commerces de luxe. La plupart des propriétaires sont des démons, Saphirins le plus souvent, qui trouvent dans les activités commerciales un divertissement lucratif et plaisant. Ces riches commerçants ont des commis chargés de gérer leurs affaires durant leurs absences, et la plaisante certitude que nul n'est assez téméraire pour s'enrichir au détriment d'un démon.

À ne pas manquer, ***La Plume et le Pinceau*** 4 4, située à côté de l'avenue des Ombres-Pâles dans la petite rue Mortnoire. Cette boutique libre d'accès est le plus grand lieu de vente d'instruments de conjuration en Abyme, et elle exporte ses produits partout à l'étranger. Tous les types d'encres y sont disponibles, avec des flacons personnalisés au goût de l'acheteur. La boutique comprend un atelier de verrerie, et une exposition des plus belles pièces de la maison.

Si vous êtes vous-même conjurateur, vous pourrez peut-être visiter l'arrière-boutique où se trouvent quelques objets maudits, fabriqués par des démons à partir de leur propre sang. Ces articles ont des propriétés effrayantes, mais il faut y mettre le prix…

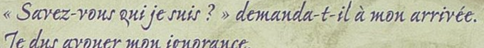
Un peu plus loin, dans la rue des Marches, vous pouvez admirer l'architecture de ***la maison Elster*** 5 5, l'une des plus anciennes constructions de l'Aigue-Marine, datée entre l'an 50 et l'an 80 environ. Elle est désormais la propriété d'Eodh Alias, un singulier personnage qui offre les prestations de démons comme domestiques, escorte, ou tout autre sorte de services à des prix exorbitants (de 50 à 800 deniers la journée selon la nature du travail et du démon). Malgré ces tarifs, la boutique ne désemplit pas car la discrétion assurée par les employés abyssaux est un avantage recherché, en Abyme.

Enfin, si vous passez dans le quartier le matin, empruntez ***le canal Saint-Daemon*** 2 4. Près de la rue des Charmes, il s'y tient des enchères traditionnelles sur gondoles, ouvertes à tous. Ces enchères sont connues pour être principalement fréquentées par les riches notables de la ville. Ceux-ci viennent y vendre leurs biens lorsqu'ils se trouvent en difficulté financière. Il est possible d'y acquérir à prix modique des objets de très grande valeur.

AUTRES ENCHÈRES

Se tenant sur les canaux du Quartier du Lierre, tout près de l'Aigue-Marine.

- ***Canal Saint-Ambroise*** *3 4 : biens des décédés.*
- ***Canal Saint-Mathieu*** *2 4 : saisies juridiques.*
- ***Canal Saint-Elme*** *4 4 : ventes libres et contrebande.*



« Savez-vous qui je suis ? » demanda-t-il à mon arrivée.

Je dus avouer mon ignorance.

« Je suis l'ambassadeur de Keshe. »

Je restai silencieuse, un peu surprise, et navrée de ne pas réussir à avoir l'air plus impressionnée par l'assurance suffisante de l'homme qui se pavanait dans ma chambre. L'ambassadeur poursuivit :

« Esaï m'a donné votre signalement. Il ne m'a pas été difficile de vous trouver, dans mon propre quadrant.

– Esaï ?

– Le marchand que vous avez vu à l'ambassade. C'est un de mes informateurs. Il m'a dit que vous lui aviez présenté une bague au dessin fort étrange, dont il était impératif de vérifier la provenance. Je désire la voir. »

Espérant en apprendre plus sur son origine, je sortis l'anneau d'onyx de ma tunique, en prenant garde de conserver la chaîne autour de mon cou. L'ambassadeur jeta à l'objet un regard qui confirma visiblement ses soupçons et s'exclama :

« Vous n'avez aucune idée de ce qu'est ceci, mademoiselle ?

– J'avoue avoir passé la journée à le chercher, comme votre espion a dû déjà vous en informer…

– À vrai dire, rares sont ceux qui ont eu l'occasion de le contempler. Ceci est le sceau secret de l'Ambassade des Terres veuves, la marque personnelle de l'ambassadrice.

– En êtes-vous sûr ? Comment un objet aussi précieux pourrait-il se trouver en ma possession ?

– J'espérais que vous pourriez me le dire. L'ambassadrice Séléna a disparu depuis trois jours. On la cherche partout… »

Séléna… sifflèrent les serpents. Saranaée…

Je connaissais cette personne. Il fallait que je la retrouve au plus vite.

« Séléna a disparu après une visite à l'Harmonium, où elle a des relations, poursuivit le Nabab. On soupçonne un problème avec les mages. Sans doute faudrait-il commencer par là. »

Je restai silencieuse.

« À votre place, j'essaierais d'en savoir plus. Vous pourriez avoir de très gros ennuis si on apprenait que vous avez cet objet en votre possession… Je pourrais d'ailleurs garder cette information pour moi si vous me tenez au courant de vos découvertes…

– Et pendant ce temps-là vous ne manquerez pas de me faire surveiller, pas vrai ? répondis-je, railleuse.

– Bien évidemment. Nous sommes en Abyme. Vous n'aurez qu'à laisser vos messages à Esaï, il transmettra. »

Il sortit sur ces mots, me laissant déconcertée et interdite, mais bien décidée à ne pas céder au chantage. Dans ma tête, les serpents continuaient à siffler d'adoration et de bonheur, chantant dans leur langue ophidienne le nom de Séléna.

MAGIE ET MERVEILLES

L'avis du profane

Par Lucian Belliot, commerçant abymois.

On raconte toujours toutes sortes de choses sur la magie. Ici, dans la cité, plus encore qu'ailleurs. Question d'habitude, à force de voir des démons, on finit bien par admettre que tout peut arriver. À l'extérieur, on peut rencontrer encore des sceptiques. Ça se trouve. Pas bien malin, si vous voulez mon avis.

Les mages, ils sont du genre discrets. Jaloux de leurs secrets comme des teignes, et souvent hautains avec ça ! Ils forment une espèce de société secrète, le Cryptogramme comme on l'appelle, et il faut payer cher pour s'offrir leurs services. Par contre, avec leur magie, ils peuvent faire toutes sortes de choses, notaire ou avocat par exemple, parce que les documents qu'ils scellent, y'a pas moyen de les invalider. C'est une garantie de sécurité. Bien pratique.

C'est impressionnant, leurs pouvoirs, avec toutes ces étincelles… Il y a des styles différents, cela dit. Les Blancs, ce sont les sympathiques. Ils sont facilement reconnaissables, avec leur pierre au milieu du front. Ce sont des guérisseurs, des amoureux de la nature. Les Gris, c'est plus subtil. On ne sait jamais à quoi ils s'occupent, ce sont des négociants, des filous… Incapables d'aligner trois phrases sans qu'il y ait au moins un mensonge. Mais ça peut aller encore, tant qu'on rentre pas trop dans leurs petites affaires. En revanche, les Noirs, ce sont des malades. Ils n'aiment que les trucs sanglants, ils s'ouvrent les veines, toute leur magie est putride. Évitez de les croiser et si vous avez cette malchance, ne leur adressez pas la parole sans commencer par « monsieur » ! Sinon, ce pourrait bien être la dernière chose que vous direz de votre vie !

Pour le reste, on a l'habitude d'assister à des phénomènes étranges. Les enchanteurs des temps passés étaient très puissants, et on dit que leur magie est encore dans l'air, ou dans les lieux qu'ils auraient habités. Pas impossible, car il y a des vieilles baraques qui flanquent la chair de poule. Regardez ce qu'il se passe dans le Quartier des Hasards par exemple. Un tas de mages a dû passer par là pour réussir à rendre les pierres folles. Allez-y voir, il y a plein de mages qui habitent là-bas, encore maintenant. Mais bon, on s'y fait assez bien à ces types, pour la plupart. Ils pimentent le quotidien !

L'avis de la spécialiste

Par la fée noire Mnémoriane, mage jorniste et conservatrice du musée de la Magie.

La magie est partout sur notre monde. Avant l'Éclipse, elle baignait le moindre geste du quotidien, mais cette proximité est perdue depuis longtemps, hélas… De nos jours, c'est devenu une affaire de spécialistes. Les mages sont, pour l'essentiel, membres du **Cryptogramme-magicien**, et pratiquent ce qu'ils appellent **l'Emprise**.

Le Cryptogramme est une organisation qui s'étend sur notre monde tout entier. Ses serviteurs et ses mages sont partout, surveillant, consignant, influant dans l'ombre sur le destin de royaumes entiers. Curieusement, la première règle de l'ordre est de ne jamais tenir un rôle politique de premier plan qui déséquilibrerait les forces diplomatiques. La seconde règle est que la magie est réservée à une élite. Les jeunes assez prometteurs pour la maîtriser sont repérés très tôt, observés, et emmenés loin de leurs proches pour faire leur instruction.

Le Cryptogramme-magicien a acheté une dizaine de moulins en Abyme pour y accueillir dignement ses ressortissants. Auberges et lieux de réunions pour les mages, ce sont aussi des tavernes ouvertes aux profanes. Trois moulins font également office d'académies et l'art de l'emprise y est enseigné : jornisme dans le Lierre, obscurantisme dans le Clair-Obscur et éclipsisme dans les Ombres.

Le secret de l'Emprise se trouve dans **le Danseur**, l'une des plus petites mais néanmoins fascinantes créatures de notre monde. Les non-mages peuvent difficilement le voir, mais c'est lui qui, par ses mouvements, par sa danse, fait naître les particules étincelantes de la magie. Nous ne sommes que des metteurs en scène, des exécutants, le Danseur est le véritable artisan.

Le Cryptogramme compte trois voies : le **Jornisme**, la plus paisible mais non la moins efficace, l'**Éclipsisme**, plus subtile et intrigante, et l'**Obscurantisme**, plus ostentatoire, sanglante et cruelle. Chacune implique une relation différente à la danse, mais dans tous les cas elle reste au cœur du processus.

Vous comprenez aisément que l'art est au cœur du processus magique. Il en a toujours été ainsi. Il se dit qu'il existe hors du Cryptogramme des mages libres, des artistes n'ayant pas besoin du Danseur pour agir. C'est peut-être une légende inspirée de la Flamboyance. En effet, les artistes de cette époque étaient tous mages, et leurs œuvres, leurs constructions étaient imprégnées de leur pouvoir, une puissance surnaturelle et intemporelle qui se manifeste encore aujourd'hui, à des siècles de distance. C'est le cas par exemple du Palais d'Acier ou du Palais des Hasards qui s'est disloqué pour former le quartier du même temps.

Le secret de telles créations a été perdu, même si nous cherchons tous à comprendre les vestiges et les artefacts de cette époque. Pourquoi me direz-vous ? Parce qu'un objet magique, si vous avez suivi mon raisonnement, n'est dans l'ordre de notre monde rien d'autre qu'une parfaite œuvre d'art.





Le mont aux Lucioles, encadré par l'Harmonium, Castel Combrante et la Grande Nef.



VERS LES VENELLES OCCULTES 4 I

Durée : un jour.
Quartiers : des Étudiants, des Hasards et de l'Aigue-Marine.
Points forts : les chefs-d'œuvre de l'Harmonium.
À lire : Magie et merveilles (p. 156), Vue du cœur estudiantin (p. 158)

Cet itinéraire vous entraîne à la découverte des hauts lieux de pratique de la magie en Abyme. Bien que la conjuration reste le prime art de la cité, la magie n'en est pas moins présente, et vous invite à faire des découvertes surprenantes…

1. L'Harmonium 5 I

P. 204 Quartier des Étudiants M7

Dans la partie nord du Quartier des Étudiants, dirigez-vous vers le collège harmoniste, communément appelé Harmonium, non loin de la Grande Maîtresse. La construction actuelle date du Ier siècle, suivant l'incendie de l'an 12 qui détruisit cette partie de la ville. Le portail, qui représente la création des Arts pas les Muses fondatrices, est l'un des seuls vestiges du bâtiment primitif. Sa réalisation est estimée à l'an 1500 avant notre ère, mais on ignore l'identité de l'artiste.

Entrez dans le Grand Hall, pour admirer les murs et les escaliers de marbre, les fresques des plafonds, le travail des colonnes et les splendides sols de mosaïques.

Chaque aile de l'Harmonium est dédiée à un art majeur (musique, poésie, peinture et sculpture) et comporte plusieurs amphithéâtres et de nombreuses salles de classe, accessibles en dehors des cours. Toutes les pièces sont ornées des travaux des maîtres et des étudiants, et constituent autant de visites passionnantes.

Traversez ensuite la cour, dont le dallage labyrinthique figurerait le plan d'un bâtiment mythique et ancien qui s'élevait là du temps de la Flamboyance.

De retour à l'entrée, vous pouvez visiter la grande salle des Expositions, le musée officiel de l'établissement. Les plus belles pièces y sont exposées, et toutes sont en vente pour financer les besoins du collège, si vous êtes assez fortuné pour vous offrir ces travaux d'exception, les premiers prix dépassant toujours le millier de deniers.

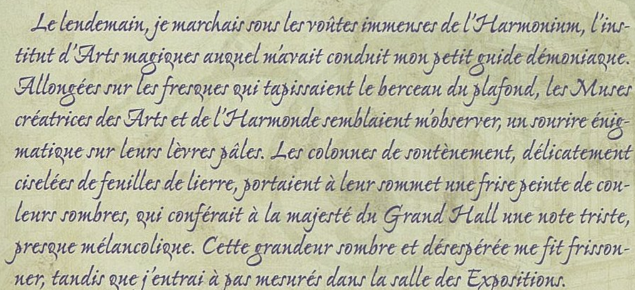
Si vous avez de la chance, peut-être vous porterez-vous acquéreur d'une œuvre de Trignac, peintre qui illustre notre guide et qui occupe les chaires de gravure et de dessin au collège harmoniste.

LE CŒUR ESTUDIANTIN

Avec ses trois bâtiments voisins, l'Harmonium complète le cœur administratif du Quartier des Étudiants :

- *Castel Combrante* 1 I *: grande école formant l'élite abymoise, dans l'art de la guerre comme celui de la diplomatie. Pas de visite, mais impressionnante façade.*
- *Le mont aux Lucioles* 2 I *: lieu d'installation de la Grande Université, à visiter de nuit, pour admirer le ballet des vers luisants qui lui donnent son nom.*
- *La Grande Nef* 3 I *: la plus grande bibliothèque d'Abyme. Une visite à faire, se lever de bonne heure pour pouvoir y accéder avant les étudiants.*




Le lendemain, je marchais sous les voûtes immenses de l'Harmonium, l'institut d'Arts magiques auquel m'avait conduit mon petit guide démoniaque. Allongées sur les fresques qui tapissaient le berceau du plafond, les Muses créatrices des Arts et de l'Harmonde semblaient m'observer, un sourire énigmatique sur leurs lèvres pâles. Les colonnes de soutènement, délicatement ciselées de feuilles de lierre, portaient à leur sommet une frise peinte de couleurs sombres, qui conférait à la majesté du Grand Hall une note triste, presque mélancolique. Cette grandeur sombre et désespérée me fit frissonner, tandis que j'entrai à pas mesurés dans la salle des Expositions.

Cette vaste antichambre contenait des tableaux de toute beauté, des statues altières, des rayonnages entiers de partitions et de recueils de poèmes, ainsi qu'un ou deux instruments de musique anciens. J'errais sans but en admirant les œuvres, quand j'aperçus le conservateur, un vieil homme à l'air affable qui leva les yeux de son recueil en me voyant avancer.

« Soyez la bienvenue, Damoiselle. Comment trouvez-vous notre Harmonium ?

– Fort beau, répondis-je en souriant. Vous avez là des pièces remarquables.

– Et la fresque du Grand Hall ? Savez-vous qu'il a fallu moins d'un an à un seul homme, le remarquable peintre Adzo de Fratelli, pour la peindre en entier ? »

Le gardien raconta alors mille anecdotes, à m'en faire tourner la tête, avant que je puisse enfin poser la question qui me tenait à cœur :

« Connaîtriez-vous par hasard une méduse du nom de Séléna ?

– L'ambassadrice ? Oui, elle vient souvent ici, s'isoler du tumulte du troisième Cercle. Nous nous entendons bien.

– On raconte qu'elle a disparu…

– Est-ce possible ? »

Le vieil homme réfléchit. Puis il affirma :

« Si vous voulez mon avis, elle en a eu assez. Du travail de l'ambassade, des responsabilités… Un jour, elle était tellement lasse qu'elle n'a pu s'empêcher de m'avouer rêver souvent de vivre pour elle, et non pour servir la famille royale des Terres veuves. J'espère qu'elle y est parvenue, je l'estimais beaucoup, elle aimait visiter mon musée… »

Ainsi, Séléna serait une ambassadrice fugueuse ? Pourquoi alors aurais-je hérité de son sceau ? Je n'y comprenais toujours rien. Saranaée, sifflait toujours la litanie des serpents, Saranaée…

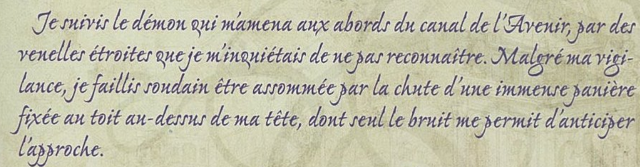
Ce rituel inconnu semblait si important à mes ophidiens que je m'adressai ainsi à mon guide opalin :

« Conduis-moi dans un autre endroit où je pourrais comprendre la magie. Une bibliothèque ou un musée. »

De nouveau, le démon prit son envol, m'entraînant à sa suite dans les ruelles d'Abyme.







2. Quai de l'Avenir 2 1

P. 204 QUARTIER DES ÉTUDIANTS J6-L8

En quittant l'Harmonium, préparez-vous à un long trajet : descendez la Grande Maîtresse puis remontez le Canal des Ambassadeurs, jusqu'à parvenir en vue du Quartier des Hasards. Là, sur le quai de l'Avenir se tient tous les jours le marché des potions, des philtres, et des herbes rares. Les commerçants proposent au détail des produits importés de tout le continent, et certains alchimistes offrent en outre leurs propres créations, aux effets originaux. Certains clients et certains commerçants viennent du Quartier des Hasards dans lequel tout le monde ne s'aventure pas.

Le long du quai de l'Avenir, vous remarquerez certains bâtiments dont les façades sont uniformément peintes en vert. Ce sont les demeures des diseuses de bonne aventure. Assises dans leurs paniers suspendus aux toits, elles descendent grâce à un système de poulies lorsqu'un client actionne leur clochette personnelle. Toutes les demandes ne sont pas acceptées et le tarif est élevé (50 à 150 deniers), mais d'après la rumeur, aucune devineresse n'a jamais commis d'erreur. Elles forment un corps de métier très refermé et jaloux de ses secrets.

Certaines viennent à la rencontre des passants, suite à leurs visions. D'autres dispensent des conseils au hasard des passages, surgissant du toit dans leurs paniers mobiles. Cette manie, en apparence appréciable, est parfois accueillie avec méfiance.

3. Le musée de la Magie 3 2

P. 206 QUELQUE PART DANS LE QUARTIER DES HASARDS

Prenez une gondole pour la pointe ouest du Quartier des Hasards. Quand le soleil est au zénith, on voit souvent passer par ici, voguant sur la pierre, un pavillon élégant flanqué d'une tour hexagonale. C'est la demeure de la fée noire Mnémoriane, qui y a installé un petit musée consacré à la magie. Histoires des académies et souvenirs de grands mages composent un parcours accessible, même aux néophytes. On découvre dans la salle des Œuvres les productions de quelques hauts mages de la Flamboyance, des ouvrages enchantés dont ils firent cadeau à la propriétaire des lieux. Certains objets précieux exposés dans la salle des Traits semblent avoir conservé leur potentiel : prenez le temps de vous attarder, vous y verrez peut-être jaillir quelques étincelles.

Attention toutefois, l'accès est restreint. La fée noire, avant chaque entrée, examine les pensées des visiteurs, leur sensibilité et leur ouverture au monde de la magie, et détermine le prix d'entrée en fonction. Les mages ont l'entrée gratuite, et les irrespectueux s'entendent nommer un prix exorbitant. Dans certains cas, la fée se réserve la possibilité de dissimuler magiquement certains objets, car approcher les secrets de la magie n'est pas offert à tous.

NOTE : *Pour une autre vision de la magie, voir le musée du Cryptogramme, p. 35.*



Une fée noire et sa gargouille.

Je suivis le démon qui m'amena aux abords du canal de l'Avenir, par des venelles étroites que je m'inquiétais de ne pas reconnaître. Malgré ma vigilance, je faillis soudain être assommée par la chute d'une immense panière fixée au toit au-dessus de ma tête, dont seul le bruit me permit d'anticiper l'approche.

Je me jetai en arrière, et le panier s'arrêta devant moi, retenu à moins d'une coudée du sol par un jeu de cordages. Une femme entre deux âges y était assise, enroulée dans une multitude de châles colorés.

« Les murs te regardent, enfant, dit-elle. Ne déçois pas leur attente.

– Que voulez-vous dire ? Pourquoi me répète-t-on cela ?

– Je ne peux le savoir, je le vois. La cité attend que tu achèves ta quête... Je dois simplement te donner une question à méditer, enfant. Laquelle honorera le mieux la cité des Ombres ? La pâle ou la pourpre ? Les ténèbres ou le crépuscule ? Les profondeurs ou la surface ? »

Je restai silencieuse, interloquée. La devineresse poursuivit :

« Il fut deux parties, unies puis déchirées. Sauras-tu réunir ce qui fut séparé ? Tu t'approches de la source de ton errance. Hâte-toi. »

Sur ces mots, elle actionna une manivelle qui la renvoya en haut des toits. Sans plus comprendre, je me dépêchai de rattraper le démon. Il allait de plus en plus vite, l'air exalté, et me ramena dans le Quartier des Hasards sans même que j'aie le temps de prendre un guide, devant une petite maison signalée par une simple pancarte : « Musée ».

Dès l'entrée, je fus abordée par la propriétaire des lieux, la fée noire Mnémoriane, que je reconnus avec stupéfaction comme la rencontre du premier jour de mon périple. Troublée, je lui demandai timidement à entrer, ce qu'elle m'accorda avec un sourire énigmatique. Suivie par son regard intense et dérangeant, je fis un tour attentif du musée, qui contenait toutes sortes d'objets liés à la magie, sans trouver plus d'information sur ce rite des Saranaées qui m'intéressait tant. En désespoir de cause, je m'adressai à la gardienne des lieux.

« Je me demandais quand tu allais te décider, répondit-elle de sa voix énigmatique. Cette question est importante, compte tenu de ce que tu es...

Le rite dont tu parles est une magie ancestrale. Il forge un lien mental, spirituel, entre une succube et une méduse d'ici, de la surface. Un lien puissant, et irréversible, si fort qu'il peut donner à celles de ton genre la force de fuir vos maîtres, de fuir la prison des Abysses. Un lien qui fait d'une succube et d'une méduse, des Saranaées, des sœurs d'âmes en langue ophidienne. »

C'est alors que la mémoire me revint, tandis que, transportés, mes serpents sifflaient leur contentement.





Le musée magique de Mnémoriane la fée noire.

L'académie obscurantiste.

4. L'académie obscurantiste 3 3 2 3



P. 207 QUARTIER DE L'AIGUE-MARINE G11

Pour ceux qui s'intéressent à la magie de l'Emprise, l'itinéraire se poursuit en direction de la partie nord-ouest du Quartier de l'Aigue-Marine. Ses petites rues contrastent avec les avenues bordées de palais du reste du quartier : on y trouve des immeubles sans grande valeur architecturale, loués par des étudiants, des marchands ou des jeunes mages obscurantistes.

La tour de l'académie se voit de loin, avec ses pignons noirs et la fumée montant de sa cheminée. Elle est située au bord du canal d'Aigue-morte, et flanque le moulin de l'académie. Sa construction débuta en l'an 912 et s'acheva en 954. À l'entrée, la signature de l'architecte de l'Équerre Joseph van Hatter authentifie la construction et s'accompagne de la marque du maître d'œuvre obscurantiste, Emaël Loyran.

En poussant la double porte de bronze, vous entrez dans la salle commune, fréquentée avant tout par les habitués. Si vous n'êtes pas vêtu de noir, le concierge vous prête un manteau approprié.

Dans les académies de l'Emprise, il faut se laisser bercer par l'ambiance. Chez les obscurantistes, l'échange d'informations et de ragots est l'activité principale, au point que l'on tient leur concierge comme l'un des meilleurs informateurs de la ville.

5. L'académie jorniste 3 4 2 1

P. 198 QUARTIER DU LIERRE H13

Si l'atmosphère de l'académie obscurantiste vous paraît trop austère, vous pouvez en changer en traversant le Grand Pavé jusqu'au Quartier du Lierre. Là se trouve le moulin jorniste, construction rustique à deux roues, à moitié couverte par la végétation (voir p. 30). L'installation tardive de cette académie suscita de nombreuses controverses, beaucoup refusant aux calmes jornistes un droit de cité au cœur des Ombres. Cependant, par souci d'équilibre, les autorités passèrent outre l'opinion publique. La signature de Joseph van Hatter, mort depuis longtemps, fut utilisée par son fils à titre posthume. Le maître d'œuvre qui contribua aux enchantements du moulin fut la magicienne jorniste Hilaria della Stanza.

La salle commune, ornée de plantes vertes, est souvent tenue par des lutins qui y proposent les spécialités de leur quartier de prédilection. C'est un lieu de repos très agréable.

6. L'académie éclipsiste 4 3 2 2

P. 200 QUARTIER DES OMBRES T16

Cette dernière académie, située à l'autre bout de la ville dans le Quartier des Ombres, doit faire l'objet d'une visite séparée et n'est citée ici que par souci de complétude. De plus, il n'est pas sûr que vous puissiez la trouver, car les mages gris la rendent souvent invisible. Une fois à l'intérieur, restez vigilant, les éclipsistes sont moqueurs et les plus retors des mages. Ils aiment organiser des joutes d'esprit dans leur salle commune, soyez prêt à y participer si vous ne voulez pas être jeté dehors.



Assise à une table de la salle commune du moulin des obscurantistes, une cachette convenable dont j'avais retrouvé le souvenir, je passai la fin de la journée à boire du vin des Terres veuves jusqu'à ce qu'une ivresse salutaire commence à me gagner. L'accueil avait été glacial, mais cela ne me troublait guère. Si l'atmosphère de l'académie du Trait noir était sinistre, c'était la meilleure préparation à la suite de mon voyage. Le concierge qui m'avait ouvert la porte était lui-même conjurateur, cela se voyait à sa démarche bancale et à son physique difforme, caractéristique de ceux qui côtoient trop longtemps la ténèbre et ses démons.

Mes connaissances m'étaient revenues si brutalement par le récit de la fée noire, que le goût amer de ces souvenirs n'était pas atténué par la douceur sucrée du vin. Je me souvenais des tortures auxquelles mes semblables et moi-même étions livrées aux Abysses, du songe qui m'avait conduite à rencontrer Séléna, de la force de notre amitié, cette amitié qui m'avait libérée du joug abyssal. Puis des terrifiants serviteurs démons aux ordres de la Gorgone, qui m'avaient traquée jusqu'à cette dernière embuscade où j'avais perdu la mémoire. Ils m'avaient laissée pour morte, et s'étaient emparés de Séléna. Je sentais qu'ils ne l'avaient pas tuée, le lien de Saranaée m'en aurait averti aussi sûrement que si l'on m'avait arraché un membre. La perspective de redescendre la trouver dans les entrailles de la ville me remplissait d'effroi. Pourtant, je n'avais pas le choix.

Malgré l'interdit qui empêchait les obscurantistes de se livrer ouvertement à la conjuration, la salle commune comptait nombre de conjurateurs, un diablotin dissimulé dans l'ombre des plis de leur manteau. Je les reconnaissais d'instinct, en bonne native des Abysses. Ils étaient pathétiques et leur médiocrité m'aida à prendre ma décision.

Quand j'eus assez bu pour que mon angoisse se perdît un temps dans les brumes de l'alcool, je sortis du moulin. La nuit était tombée, mais la tour de l'académie projetait sur les pavés une ombre plus noire encore. Dans un meilleur état, j'aurais sans doute admiré les gargouilles de pierre sculptée, les frises hérissées de pointes minérales, les sombres vitraux et la porte de bronze. Je ne songeais alors qu'à regagner le confort de mon auberge.

Je pris le temps de faire un détour par La Lune Noire pour rendre le guide, dont je n'avais plus besoin. Dès le lendemain, je partirais au pays souterrain où rodent ses congénères. Le lieu terrible où, moi-même, j'avais vu le jour.



BIZARRERIES TEMPORELLES

J'ai rassemblé ces quelques articles, qui me paraissent des plus étranges, mais possèdent une curieuse cohérence dont je vous laisse témoin.

La vingt-cinquième heure

Profitant de l'Éclipse, les Hauts Diables confectionnèrent un espace métaphysique entre la dernière seconde d'aujourd'hui et la première de demain. De ce néant, ils firent une heure, de la même façon que Noxe avait façonné les Abysses des replis de la terre.

La fonction de cette heure, à part servir de refuge aux démons et autres marginaux de la ville, est d'offrir un lieu, un moment où la négociation devient possible entre les forces de l'Ombre et ses détracteurs.

Pierre Coppet, *in Abyme et ses intrigues*

L'automne abymois

Aussi étrange que cela puisse paraître, je vous assure que l'automne y dure ses trois mois, comme toutes les autres saisons. En discutant avec des voyageurs entrant en Abyme, j'ai pu constater que ces trois mois commencent et se terminent en même temps que le mois d'automne que nous connaissons partout ailleurs. Dès lors, je ne peux qu'admettre que le temps s'écoule moins vite en Abyme que dans le reste de l'Harmonde. Pour être plus précise, je crois que c'est plutôt l'automne de l'Harmonde qui passe plus vite, et ce depuis l'Éclipse. [...]

Bien, trois jours d'automne abymois correspondent donc à une journée dans l'Harmonde. Ce qui est extrêmement troublant, c'est qu'aucun des voyageurs que j'ai interrogés n'a observé de changement d'heure à son entrée en Abyme. La nuit reste la nuit, le jour reste le jour. Le temps ne peut donc passer continûment entre ces deux « chronosphères ». Tout se passe comme si le jour de l'Harmonde avait trois répliques en Abyme : un voyageur donné surgit certes à la même heure mais au hasard – j'ai bien dit au hasard – dans une des trois représentations journalières. Ceci serait fort chaotique si les membres d'un même groupe pouvaient être séparés. Il semble que ce ne soit pas le cas, et que des personnes entrant en même temps en Abyme, y entrent... en même temps !

En revanche, ce n'est pas vrai pour des groupes voyageant à bonne distance. Il m'a été donné de voir un effet des plus cocasses de cette particularité temporelle. Par un beau jour d'automne, je vis débarquer une troupe de Liturges fous furieux, pourchassant une bande de lutins qui maraudaient sur leurs terres et venaient trouver refuge en Abyme. Pendant des heures, ils remuèrent en vain tout le cadran à la recherche des malheureux saisonins... qui n'arrivèrent en ville que deux jours plus tard. Étonnant, non ?

Dame Illuselle, fée noire, *in Les Automnins*

Digression sur les eaux abymoises

Il n'aura échappé à personne qu'Abyme est une colline, que l'intérieur est plus élevé que la périphérie. Quiconque connaît l'histoire sait que jadis, il n'y avait là qu'un marécage nauséeux – il entoure encore la ville – formé par le delta du Fluant, coulant du sud vers la mer, au nord de la cité. Des canaux y ont été creusés pour assainir et assécher des îlots artificiels de plus en plus grands et élevés qui forment aujourd'hui Abyme.

Il peut alors paraître surprenant de trouver de l'eau vers le sommet, bien au-dessus du niveau du Fluant, ne serait-ce que dans le Premier Canal. D'autant plus surprenant que des études poussées montrent qu'il n'y a aucune source dans le premier cercle.



Habituellement, les cours d'eau se jettent dans des fleuves qui se jettent dans des mers. En aucun cas, ils ne gravissent les collines. En aucun cas, sauf un : en Abyme !

Il est facile de le constater : si tous les canaux d'Abyme descendent la colline en pente douce depuis le Premier Canal, pour la moitié d'entre eux, l'eau remonte la pente ! C'est par exemple le cas du canal des Frères-Ennemis, dont l'eau coule du nord vers le sud.

Je pense pouvoir expliquer cet improbable phénomène ainsi :

Comme chacun sait, il existe quatre saisons, de trois mois chacune, sauf l'automne qui ne compte qu'un mois... partout sauf en Abyme, où il dure également trois mois. Un décalage de calendrier aurait dû s'opérer, mais il n'en est rien. En Abyme, il se déroule deux mois de plus en automne sans que les autres saisons ne soient perturbées. Deux mois de plus ? Je dirais plutôt un an de moins. En effet, à partir d'une date quelconque où les mois de la nymphe coïncident, il faudrait que s'écoulent six années dans l'Harmonde et cinq en Abyme pour que les calendriers se correspondent à nouveau.

Ce qui me permet d'établir l'hypothèse suivante : si la moitié des eaux des canaux d'Abyme remonte la colline, c'est parce qu'en fait, elles remontent le temps ! Ou pour être plus précis, cette eau, coulant à l'envers, permet de rattraper le temps perdu, ce qui autorise la correspondance miraculeuse des calendriers.

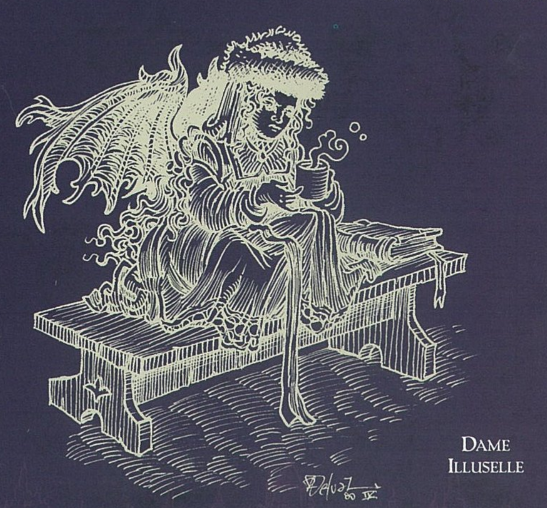
Professeur Christobal, du département d'oxymorique de l'université d'Abyme

La fuite du temps

J'ai moi-même été témoin d'un autre phénomène temporel insolite en Abyme. Tous les Abymois le connaissent, ils l'appellent la fuite du temps. Parfois, sans qu'aucun astrologue ne puisse le prévoir, les horloges se mettent à accélérer et la course du soleil se précipite dans le ciel. Quelques heures peuvent passer en quelques minutes avant que le temps ne reprenne son cours normal. Je crois que ce phénomène est de même nature que celui qui fait pousser les plantes du Quartier du Lierre bien plus vite qu'ailleurs.

Assurément, le temps passe en Abyme de bien curieuse façon.

Maximilien d'Outrevent



DAME ILLUSELLE





LA DESCENTE AUX ABYSSES 5 5



Durée : difficile à prédire.
Quartiers : les Abysses.
Points forts : le fleuve de Ténèbre, la cité des Abysses.
À lire : L'Art de la conjuration (p. 134)

NOTE DE LA RÉDACTION

Cet itinéraire vous invite à suivre les voies des profondeurs jusqu'au royaume interdit des Abysses. D'ordinaire, seuls les conjurateurs de haut niveau et surtout les Advocatus Diaboli peuvent espérer y accéder, mais si vous avez suivi tous les itinéraires décrits dans ce guide, vous pourrez entrer dans la Halle obscure et tenter la descente, pour la somme forfaitaire de 100 deniers.
Votre sécurité aux Abysses n'est assurée que dans la mesure où vous vous conformez aux instructions des passeurs. Ce n'est pas un royaume où l'initiative est de mise, soyez conscient des risques qui y attendent le voyageur imprudent...

1. La Halle obscure 2 3

P. 207 QUARTIER DE L'AIGUE-MARINE F11

Plusieurs passages dérobés permettent d'atteindre les Abysses. Ces différents accès comportent tous un petit portail abyssal qui ne s'ouvre qu'à des heures bien précises. Ils sont dissimulés sous des apparences anodines : un manège, un escalier en ruines, la chute d'eau d'une gouttière, etc. Leur localisation est inconnue, sauf de certains conjurateurs bien en cour. Inutile d'espérer les découvrir par hasard, on ne peut les emprunter qu'en pleine connaissance de leurs fonctions.

Si vous ne connaissez pas vous-même un tel passage, vous devrez avoir recours à un passeur noir. Rendez-vous à leur embarcadère particulier, situé au nord du Quartier de l'Aigue-Marine, à l'angle des canaux des Ambassadeurs et de Sang-de-Brume. Si vous n'y voyez pas une halle de pierre et d'acier sombre, peuplée de personnages pâles et silencieux, renoncez à l'excursion. Parfois, les passeurs refusent de se laisser voir par des yeux profanes, et dissimulent leur embarcadère.

Si vous parvenez jusqu'à la Halle, vous ne pouvez rater les passeurs noirs, remarquables par leur vêtement sombre, comprenant un plastron en acier et une collerette rigide, qui leur confère un port compassé. Tous ont le crâne chauve, le visage fermé, et ils ne parlent jamais.

Après être entré en contact avec un passeur, il vous reste à fixer le prix. Il dépend du client, au bon plaisir des passeurs. Commencez obligatoirement par une obole de 100 deniers, c'est un minimum. Ensuite, le passeur pourra faire un signe d'acceptation, attendre plus d'argent, ou encore vous donner un acte à signer. Prenez garde, c'est une connivence qui peut vous coûter cher : une année de vie, une mission à accomplir, une possession prisée, un malheur sur un proche, etc. Si vous refusez le surcoût du passeur, vous pouvez partir, mais n'espérez ni remboursement, ni réduction ultérieure : les passeurs ont bonne mémoire et n'oublient jamais un payeur réticent.

Je retrouvai intuitivement le chemin que j'avais parcouru lors de mon arrivée, en longeant la rive du grand Canal des Ambassadeurs. De ruelles détournées en ponts minuscules, je parvins à la rive nord du Quartier de l'Aigue-Marine, à l'ombre des palais somptuaires dont les vastes fenêtres s'ouvraient sur le canal.

Au détour d'une ruelle, j'aperçus enfin la Halle obscure, point de rassemblement des passeurs des Abysses, où j'avais débarqué quelques mois auparavant. Peu à peu, des souvenirs sinistres et terrifiants me revinrent à la mémoire : je me souvins de mon évasion de la prison des succubes, mes difficultés pour trouver un passeur, puis ma fuite et mon arrivée jusqu'à l'ambassade des Terres veuves où j'avais rencontré pour la première fois ma sœur, l'ambassadrice Séléna.
Je suivis du regard l'arrivée d'une embarcation dans laquelle était assis, froid et hiératique, un Advocatus Diaboli en habit sombre, portant sur les genoux un chat noir qu'il caressait en contemplant l'eau d'un air absent. Après son départ de la Halle obscure, je me tins face à un passeur et lui remis 150 deniers. Il m'examina sans un mot, son regard fixe contemplant froidement les serpents agités sifflant sur mon crâne.

J'embarquai sur la gondole noire, et attendis patiemment que la voie des Abysses, qui n'admettait qu'un nombre limité d'embarcations, se libère. Je m'enfonçai dans le fauteuil de velours carmin, et contemplai l'ornement doré du bastingage, une frise représentant une nuée de diablotins.
Deux voyageurs abordèrent à la Halle dans l'intervalle. Le premier était un conjurateur, en robe noire brodée de galons pourpres, qui débarqua sans dire un mot. Le silence était de règle dans la Halle obscure, pour les passeurs comme pour les clients. Lorsque s'approcha la seconde nacelle, je sentis soudain, une fois de plus, le sentiment oppressant qui m'avait parfois habité pendant mon périple. Le client me sembla d'abord être un simple curieux, soigneusement enveloppé dans une cape sombre pour dissimuler le fait qu'il n'était pas conjurateur, mais lorsqu'il passa devant moi, je reconnus l'homme au monocle que j'avais aperçu plusieurs fois.

Interloquée, je voulus réclamer des explications, mais le regard impérieux du passeur m'en dissuada. Dépitée, je dus une fois de plus laisser fuir le mystérieux individu qui semblait avoir la manie d'apparaître aux moments les plus opportuns de ma quête, et me contenter de m'asseoir dans un respectueux silence.





2. Le fleuve abyssal 1 4
❊ ABYSSES

Une fois l'accord conclu, vous pouvez vous installer dans la gondole qui vous conduira imperceptiblement sur les eaux noires du fleuve des Abysses. Ce fleuve, que l'on appelle le Teneritas, est composé de ténèbre pure, la substance qui donne naissance aux démons. Gardez-vous d'y plonger la main : c'est une matière extrêmement toxique, qui vous brûlerait jusqu'à l'os. En outre, on raconte que toutes sortes de créatures démoniaques y nagent, et gardent le fleuve de l'intrusion de ceux qui ne seraient pas conduits par un passeur noir.

3. La plaine d'Outrerive 4 5
❊ ABYSSES

Outrerive est le premier point que vous atteindrez, situé sur votre gauche en descendant le fleuve, destination habituelle des conjurateurs. On y trouve en effet le grand marché abyssal, premier lieu de vente des encres de conjuration et autres philtres à base de ténèbre. Les boutiques sont des petites échoppes de planches tenues par des démons serviles.

À l'extérieur du marché, vous pouvez observer le Dispositif, immense machine créée par un diable nommé l'Alchimiste, l'inventeur des encres. C'est un immense instrument de torture : des démons, enchaînés à des chevalets, sont saignés pour fournir la matière première des encres. Peut-être croiserez-vous l'Alchimiste en personne, occupé à contrôler le bon fonctionnement de son œuvre.

Près du marché, vous pouvez observer les débris brisés d'une horloge gigantesque. Visitez-là et essayez de tourner quelques engrenages. C'est un geste qui vous fera apprécier des démons.

4. La salle métallique 5 5
❊ ABYSSES

Si votre passeur vous apprécie, peut-être vous laissera-t-il traverser le fleuve, et aborder sur la partie droite de la plaine d'Outrerive. La seule construction se présente comme un immense cylindre d'acier percé de vitraux au niveau du plafond de la caverne. C'est l'extérieur de la salle métallique, où vit la cour démoniaque, lieu d'intrigues et de luttes intestines. Une corniche au sommet de la caverne permet de jeter un œil par les vitraux, si vous ne craignez pas de contempler les Hauts Diables, seigneurs incontestés des Abysses. Gardez-vous toutefois de croiser le regard de la Bête, l'immense minotaure assis sur le trône des Abysses, car il sentirait instantanément votre présence, et votre fin serait certaine.

La Bête gouverne la cour des Hauts Diables. Chacun d'eux, entouré d'une nuée de démons à son service, vit au rythme des intrigues, des alliances et des trahisons qui rythment les luttes de pouvoir. Les mortels, considérés comme de simples pantins, ne sont jamais admis dans leur compagnie, à l'exception rarissime des Advocatus Diaboli.



La descente du fleuve sombre, que nous appelons aux Abysses le Moloch-an-Arion, se poursuivit sans incident. La surface de l'eau, lisse comme de l'encre noire, était parfois agitée d'un remous provoqué par l'une des créatures monstrueuses qui dormaient dans ses profondeurs. D'immenses murs de roche défilèrent avec monotonie devant mes yeux, jusqu'à notre arrivée au premier ponton de la plaine d'Outrerive. Je laissai à mon passeur 50 deniers, afin d'être assurée de le trouver à mon retour, et me lançai dans les ruelles étroites du marché abyssal.

J'abordai un Azurin jovial qui tenait une petite baraque d'encres.
« Aucun doute, répondit-il de sa voix nasillarde, je peux vous renseigner, ma chère Dame. Je sais tout des bizarreries qui se produisent aux Abysses.
– Je cherche une méduse. Pas une succube, une méduse, répondant au nom de Séléna, dont je soupçonne qu'elle a été conduite contre son gré aux Abysses. Sais-tu quelque chose ?
– Vous avez de quoi payer ? »
Je réprimai une forte envie de faire regretter au démon son air matois, et plaçai sous son museau une aigue-marine étincelante. Je savais que les créatures des Abysses étaient sensibles aux pierres précieuses de leur propre couleur, et ne fus pas surprise de voir les yeux du démon s'éclairer.
« Il y a bien eu une méduse aux Abysses en ce moment. Un peu plus vieille que vous, et très belle... Bien gardée, également...
– Toujours à parler plus que tu ne devrais, n'est-ce pas, l'Azurin ? » interrompit une voix narquoise.
Le démon poussa un glapissement et s'enfuit derrière son comptoir. Un homme en robe multicolore nous toisait, un sourire cruel aux lèvres :
« Fais attention, ne me donne pas l'idée de t'enchaîner au Dispositif.
– Cette conversation ne te regarde pas, l'Alchimiste, murmurai-je entre mes dents.
– Vraiment ? Je te rappelle que cette contrée d'Outrerive est mon domaine, Ileana. Tu n'aurais pas dû revenir aux Abysses. Si la Gorgone t'attrape, tu risques de passer un mauvais moment.
– Encore faut-il qu'elle m'attrape.
– Celle que tu cherches, comme tu t'en doutes, se trouve à Iskaneraysh. Auras-tu le courage de descendre jusque-là ?
– Il le faudra bien. Adieu, l'Alchimiste. »

Ignorant ses sarcasmes, je tournai les talons et rejoignis froidement la gondole qui m'attendait.





5. Au cœur des cavernes 3 3

Abysses

Passée la plaine d'Outrerive, vous pouvez poursuivre le voyage et vous enfoncer dans les méandres du fleuve, là encore à vos risques et périls, car les humains et les saisonins ne sont généralement pas admis dans le réseau labyrinthique des cavernes creusées par les multiples affluents du fleuve Teneritas. Mais si vous prenez soin de vous dissimuler sous une cape sombre et si vous avez suivi tous nos itinéraires précédents, vous ne risquez pas grand-chose.

Vous entrez dans les niveaux inférieurs des Abysses. Laissez-vous bercer mollement par le rythme monotone du fleuve, car la descente est longue. Sous la lumière pâle et intemporelle qui baigne les lieux, observez le lichen poussant au bord des lacs souterrains, témoignant d'autant de variétés de couleurs qu'il y a de démons majeurs et mineurs. C'est le mornaëlin, l'ingrédient de base des encres. Des enfants des Abysses sont affectés à sa récolte, sous le regard sévère des minotaures, les gardiens des profondeurs. Plante toxique et virulente, elle brûle les mains des travailleurs et les condamne à une mort lente et douloureuse. C'est pourquoi les cavernes sont le domaine des démons tombés en disgrâce.

Plus loin, des cages suspendues au plafond de pierre de ce labyrinthe minéral contiennent les êtres les plus misérables du souverain royaume : les conjurateurs fautifs au regard des Hauts Diables, par défaut de conjuration ou autre méfait. Condamnés à la réclusion, ils ne peuvent ni vieillir, ni mourir en ces lieux, tant qu'ils n'ont pas manifesté un digne repentir.

À l'occasion, le voyageur audacieux pourra observer un nain de la nuit, occupé à de sombres expériences dont les démons sont les cobayes. Ce sont les protégés de Belphégor, le Haut Diable des Inventeurs, dont on dit qu'il a dévoyé autrefois certains des meilleurs représentants du fier peuple des nains.

Certains murs ont été sculptés par des démons en mal de distractions, et présentent une variété de bas-reliefs plus torturés les uns que les autres. Certains s'animent sous l'effet des vapeurs montant des lacs, et jouent de véritables scènes d'épouvante.

Gardez les mains dans votre embarcation et n'en descendez surtout pas au cours de votre périple : seuls les passeurs connaissent les méandres du fleuve, et vous pourriez vous y perdre à jamais.



La descente reprit lentement son cours. Je restai sagement muette, tandis que la gondole s'enfonçait dans les cavernes. Derrière mon dos, le passeur, imperturbable depuis que j'avais manifesté mon souhait de poursuivre l'expédition, plongeait et replongeait sa perche d'un mouvement monotone, comme si rien d'autre ne comptait à ses yeux. Je pris, sous le fauteuil tapissé de velours, la cassette où les passeurs dissimulaient les habits sombres à l'intention de leurs clients oublieux, et m'emparai d'un ample manteau à capuche voué à dissimuler et ma nature et mon identité.

Nous passâmes plusieurs lacs, et des cavernes de différentes teintes, baignées dans la lumière douceâtre et l'odeur écœurante du lichen. Sur les rives, les Gardiens des Abysses patrouillaient, sinistres, surveillant impitoyablement les démons dont les exactions leur avaient valu d'être condamnés aux travaux forcés. Au passage d'une caverne couleur de grenat – les murs écarlates pulsaient doucement comme un cœur vivant – les hurlements d'un démon brûlé à mort s'élevèrent : le lichen avait rongé sa peau malade, et il tentait de se jeter dans l'eau de ténèbre, gémissant comme un forcené. Impitoyablement, les minotaures le rejetèrent en arrière pour l'empêcher de s'enfuir, et lui donnèrent du fouet. Le petit démon, amorphe, endura son supplice jusqu'à ce que son tortionnaire finisse par lui trancher la tête. Son corps alors se dispersa, immense flaque de ténèbre sanglante retournant au fleuve, berceau de tous les démons. Je frissonnai d'horreur.

Plus loin encore, je retrouvai les cages auxquelles j'avais cent fois redouté d'être condamnée. Une demi-douzaine de mortels étaient enfermés dans ces prisons étroites, où ils ne pouvaient ni s'allonger ni se tenir debout. L'emprisonnement était le châtiment ordinaire des conjurateurs en rupture de connivence ou insolvables, mais également celui des succubes rétives, dont cette punition forçait la docilité. On meurt vite dans l'atmosphère corrompue des Abysses, ou au contraire on s'acclimate aux vapeurs de mornaëlin, et l'on y endure des siècles de misère.

Les gémissements montant des cages étaient atroces. Certains des prisonniers laissaient passer au travers des barreaux des bras atrophiés et suppliants, sous l'œil réprobateur des toujours vigilants Gardiens abyssaux. Serrant les dents, je m'employais à raffermir ma volonté, tandis que mon passeur me conduisait vers la dernière étape de mon voyage.





6. Iskaneraysh, la cité des démons 3 5

ABYSSES

Vous parvenez enfin à Iskaneraysh, où vivent les démons qui ne sont ni à la surface, ni en Outrerive. La cité, immense, est entourée d'une muraille circulaire flanquée de hautes tours de guet. À ce stade, votre passeur vous aura fait revêtir une cape ou un vêtement approprié pour dissimuler votre nature extérieure aux Abysses.

La cité s'organise autour d'une place centrale, comme en surface : les demeures des démons y sont regroupées par Cercle. Les Opalins s'entassent dans des immeubles communautaires à l'extérieur de la ville, les Azurins avides de distractions possèdent des quartiers remplis de petites maisons individuelles et de taverne. Les Safrans sont des notables installés dans l'anneau médian, mieux entretenu. Les rares Carmins et Obsidiens sont des contremaîtres chargés de la surveillance, d'une cruauté sans égale : gardez-vous de leur présence. Ils résident dans le second cercle de la ville, le premier, au centre, étant entièrement dévolu au Conjurium.

Il s'agit d'un bâtiment imposant, où de nombreux démons attendent d'être conjurés. L'accès à la surface est en effet très recherché, tant l'espace manque et l'air est vicié par les vapeurs du mornaëlin. La plupart des démons inscrivent des journées de liberté dans leur connivence, voire pour les plus puissants une résidence permanente. Seule la salle métallique, purgée de l'air malsain, est recherchée plus ardemment encore que la vie à l'extérieur.

Au nord de la ville, un palais ceinturé d'une enceinte couverte de fils barbelés, et de tours plus imposantes encore, renferme le quartier des succubes, qui constituent un groupe à part dans la hiérarchie des démons. Celles-ci sont étroitement surveillées par un gigantesque Obsidien, la Gorgone, de crainte qu'elles ne s'échappent pour gagner la surface.

7. La tour d'Errance 2 2

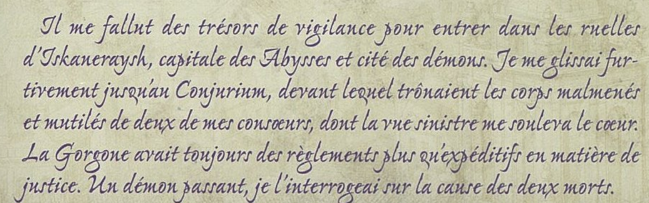
CANAL DES AMBASSADEURS

À l'intérieur du Conjurium, se trouve la salle des Rencontres, destinée aux rarissimes entrevues entre ambassadeurs et démons majeurs. S'y trouve un miroir, portail privé destiné aux ambassadeurs, que les démons ne peuvent emprunter. Il s'ouvre en Abyme, dans la tour d'Errance, curiosité abymoise, naviguant sur le Canal des Ambassadeurs.

Appartenant autrefois au réseau de tours du Chapelet (aujourd'hui transformé en maisons closes) elle s'en détacha à l'Éclipse et devint indépendante et mobile.

NOTE DE LA RÉDACTION

Si vous avez traversé nos seize itinéraires, vous serez admis dans la salle des Rencontres, et pourrez utiliser le miroir pour rentrer en Abyme


Il me fallut des trésors de vigilance pour entrer dans les ruelles d'Iskaneraysh, capitale des Abysses et cité des démons. Je me glissai furtivement jusqu'au Conjurium, devant lequel trônaient les corps malmenés et mutilés de deux de mes consoeurs, dont la vue sinistre me souleva le cœur. La Gorgone avait toujours des règlements plus qu'expéditifs en matière de justice. Un démon passant, je l'interrogeai sur la cause des deux morts.

Un mystérieux vestige dans la plaine d'Outrerive.



« Il y a eu de l'agitation récemment, répondit le Saphirin. À cause de la captive du Conjurium.

– C'est-à-dire ?

– Ils ont fait venir une méduse de la surface ici, une première. Des succubes l'ont vue des remparts, quand elle fut enfermée, car elle se débattait et criait comme une diablesse. Un vent de révolte a alors grondé et la Gorgone a fait exécuter deux meneuses. Depuis, tout est revenu à la normale.

– Je te remercie, camarade. »

J'entrai en me faufilant à travers les files d'attente de démons, contemplant avec inquiétude les rangées immenses de couloirs qu'il me faudrait fouiller, quand les serpents me demandèrent mentalement de les suivre. Connaissant le degré unique de perception sensorielle et psychique des ophidiens, je laissai leurs sens gouverner mes pas jusqu'à la plus grande porte du dernier étage du Conjurium. Elle ouvrait sur un bureau vide où un portail irradiait une lueur sinistre. Le cœur serré, je le franchis et me retrouvai dans une petite salle aux vitraux colorés, à travers lesquels je découvris avec stupéfaction que j'étais revenue en Abyme.

Je me trouvais dans une vaste tour, flottant sur les eaux troubles d'un grand canal, se glissant silencieusement sous le haut pont de la Grande Maîtresse. Dans la pièce ornée de statues où m'avait conduite le portail, je découvris Séléna gardée par une Ancienne à l'air revêche.

« Tu as fini par venir, me dit la vieille méduse, crispée. J'ai ordre du Palais de vous laisser partir toutes les deux... Mais tu dois d'abord me rendre le sceau de l'Ambassade. »

Sur un signe de Séléna, j'obtempérai.

« Tu aurais pu être la meilleure de toutes, lui dit l'Ancienne avec aigreur, pauvre obstinée. Ni les Abysses, ni les Terres veuves ne peuvent accepter un lien entre une ambassadrice et une fille des limbes. Les implications politiques seraient énormes. Tant pis pour toi... Allez au Palais, toutes les deux. Les Gros ont demandé à vous voir. »

Je regardais Séléna, interdite.

« Nous devons y aller, dit-elle résolument, pour avoir une explication. Ce sont les Gros qui nous ont trahies. »



Iskaneraysh, la cité des Abysses.



La retraite d'Ileana

J'écris ces dernières lignes de la tour d'Errance, dont nous sommes devenues avec Séléna les uniques propriétaires. Maigre compensation de la part des Gros, quand je songe avec aigreur aux épreuves que nous avons dû traverser pour leur plaisir.

Dans l'une de leurs antichambres, en tenant de manière protectrice ma sœur d'âme par le bras, j'ai appris de leur représentant ce que ma chère ambassadrice, rompue à l'exercice des intrigues, avait déjà compris. Traquées du fait de notre rencontre inhabituelle, l'une par les Abysses et l'autre par les marâtres des Terres veuves, nous avions été repérées et trahies par les Gros qui avaient vendu le secret de notre retraite. Nous devions être séparées, mais rester en vie... Un mage à la solde des Gros se chargea d'effacer ma mémoire, pour que je parte en quête de Séléna et de mon identité. Pour que j'affronte, avec un œil profane mais sans grand risque du fait de ma nature abyssale, les méandres du monde de la conjuration et des démons. Pour que je puisse témoigner de ce voyage, à l'intention des novices désirant s'aventurer dans les replis glauques de l'Abyme démoniaque. Pour que je rédige la quatrième partie de leur guide. Voilà quel avait été le but de cette agression : faire de moi une marionnette à la solde des Gros.

Même maintenant, alors que je conclus mon récit, j'accepte de les servir encore. Cette rédaction est le prix de notre tranquillité à toutes deux. Mais quelle tranquillité ! Les Gros nous ont offert de devenir les gardiennes de la tour, à l'attention de ceux qui, bientôt, emprunteront ces mêmes chemins. De ce que Séléna m'a raconté, la propriété de l'endroit a toujours été source de conflit entre la ville et les Abysses. Cette solution arrangeait tout le monde, puisque nous étions à la fois de cette terre et du souterrain royaume. Séléna, prudente, a fait sceller les lieux par sa magie, afin que seuls puissent y entrer les voyageurs et nous-mêmes. Depuis, nous vivons ensemble, et en paix, dans l'attente des premiers visiteurs.

Ainsi les Gros ont-ils fait de moi l'une des rédactrices de ce guide. Un noble projet, quand j'y pense, malgré la manière tortueuse dont j'ai été mise à contribution. Dois-je vraiment m'en plaindre ou même m'en étonner ? Non, n'oublions pas que nous sommes en Abyme...

Ileana



Le fin mot de l'horloge 5 0



Durée : quelques heures, après avoir parcouru tous les itinéraires précédents.
Quartiers : le Canal des Ambassadeurs et le premier cercle.
Points forts : voir enfin la véritable nature d'Abyme.
À lire : Bizarreries temporelles (p. 168)

Note de la rédaction

Visiteur, si vous avez suivi tous nos itinéraires précédents, vous revenez des Abysses et êtes admis à la tour d'Errance. Ce n'est qu'à cette extrême condition que notre dernier itinéraire vous ouvrira ses portes et vous permettra de comprendre et de nourrir Abyme.

1. L'aiguille de pierre 3 0

Canal des Ambassadeurs

La tour d'Errance est une longue construction de pierre qui fait le tour de la ville dans le Canal des Ambassadeurs et dans laquelle débouche le portail du Conjurium.

Réaménagée par l'éphémère ambassadrice ophidienne Séléna, la tour compte un très grand nombre de pièces, éclairées par des fenêtres aux vitraux colorés. Le dernier étage, un grand salon panoramique richement orné d'œuvres d'art, est protégé par un dôme de verre, donnant une vue plongeante et impressionnante sur la ville. Le portail vous fait surgir au centre de la pièce, face au troisième cercle. Prenez un siège, admirez les constructions défilant doucement sous vos yeux, en attendant l'arrivée toujours rapide des gardiennes des lieux. Chargées d'accueillir les visiteurs, elles veilleront à ce que vous vous remettiez de vos émotions et soigneront vos blessures éventuelles. Au gré de leur bonne volonté, elles vous feront peut-être visiter le reste de la tour.

Autrefois solidaire du bordel du chapelet, la tour tient encore à la fois de la maison close et du musée d'art. Les statues sont les ouvrages les plus remarquables, représentant d'anciennes courtisanes à la beauté exceptionnelle ; certaines datent même de la Flamboyance. Les chambres sont des suites luxueuses meublées avec soin, que le temps n'a, étrangement, nullement défraîchies.

Le rez-de-chaussée est tout entier occupé par les thermes de la maison. L'eau coulant dans les fontaines actionne un système de clefs produisant en permanence une très légère musique, et l'enchantement de la tour permet que l'eau qui y circule, bien que tirée des canaux, soit toujours chaude et limpide.

Vous ne pourrez quitter l'endroit qu'à certaines heures bien précises. Les deux gardiennes ont en effet exigé que la seule embarcation pouvant parvenir chez elles soit la gondole errante de Grenage. Cet étrange automate, reproduisant les mouvements du gondolier, sillonne la ville inlassablement. Il passe trois à quatre fois par jour à la tour d'Errance et, dans un cliquetis monotone de rouages, vous conduira directement sous le Palais des Gros par un canal souterrain qu'il est le seul à pouvoir emprunter.









L'ÉPILOGUE DE STEFFA

J'avais rempli ma part du marché. Alors que je tendais, toute fière, mes pages du guide à Olipheste, je réitérai ma demande d'explication. Y avait-il un sens à ma course effrénée dans toute la quadrature des illusions ? J'en trépignais, d'antant qu'Olipheste fit durer le plaisir. Je finis par apprendre que mon mentor et ses congénères avaient concocté un scénario d'enquête pour choisir un rédacteur à la partie du guide consacrée aux plaisirs.

Ils s'étaient mis d'accord pour ressusciter la vieille histoire du Temps bleu. Ils avaient ensuite, avec l'aide de leurs lunettes et d'Artivale, leur âme damnée au monocle d'acier, sélectionné des candidats susceptibles d'être motivés par la recherche de la fameuse drogue : moi, pour ma curiosité maladive de chroniqueuse (et pour mes fesses dodues, dixit Olipheste qui a manifestement bataillé pour que je sois choisie) ; le prince de Venture notoirement désargenté et au fait des mondanités diplomatiques ; Korgan, un nain étudiant en histoire qui n'a pas été plus loin que l'atelier d'Asturio, pris par ses épreuves à l'université ; Tupileste « la main leste », escroc notoire, connu pour ses arnaques spectaculaires dans les Marche-en-biais, retrouvé fou sur le seuil de La Fuite ; et quelques autres encore.

Artivale fut chargé de diffuser indices et rumeurs dans toute la quadrature tandis que – je n'en reviens toujours pas et pourtant, je les ai eus tous les quatre sous les yeux – Adriano, Jesepio et Malicio, les trois grands frères de Bernazzio se répartissaient son rôle à différents âges. Le meurtre des cloches de bronze s'était présenté comme un atout imprévu : le vieux marchand avait repris l'idée du Temps bleu à son compte et empoisonnait les gens en leur vendant de la mauvaise absinthe. Artivale devait simplement lui faire peur. Sa mort, loin d'émouvoir les Gros, les ravit par les rebondissements qu'elle créa dans l'histoire.

Les concurrents devaient, à leur insu, montrer qu'ils comprenaient l'âme des quartiers d'Abyme, théâtres de l'enquête. L'épreuve finale était la prestation à L'Art des Choses, où Olipheste pouvait, grâce à ses télescopes, « juger sur pièces » (Perle et moi, en l'occurrence).

Je regardai mon ami Gros, abasourdie, la mâchoire pendante. Il me faudrait du temps pour digérer le fait d'avoir été le jouet involontaire d'une telle machination. J'eus néanmoins la présence d'esprit de demander « Mais Olipheste, et le Temps bleu ? Il existe ? » Je n'eus droit, en réponse, qu'au plus énigmatique des sourires...



2. Les contrepoids de chair 4 0

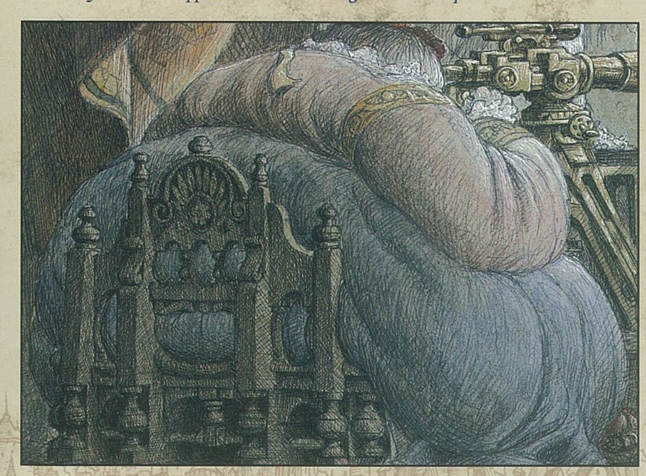
P. 196 PALAIS DES GROS O12

Comme je sortais de la chambre d'Olipheste, Parsiflon me tira de mon hébétude et m'accompagna dans une petite pièce où je retrouvai les trois autres dindons de la « farce au guide », Maximilien, Ileana et Raskolnig. Souriants, nous pensions manifestement tous à la même chose : une petite fête organisée en récompense de nos bons et loyaux services. Cependant, Parsiflon restait de marbre, figé comme dans l'attente. Pour briser le silence pesant, je finis par lancer « Merci Parsiflon, grâce à vous j'ai bouclé en trois jours le tour du pa… » Je m'arrêtai net, j'avais fait le tour, au sens propre du terme, jamais je n'avais accédé au centre du gigantesque bâtiment. Le visage de mon guide s'éclaira d'un sourire malicieux : « J'ai cru que vous ne vous en rendriez jamais compte ! » Et sans ajouter un mot il nous entraîna.

Si, et seulement si, vous arrivez de la tour d'Errance, vous êtes autorisé, par faveur exceptionnelle des Gros, à pénétrer dans le « sein des seins » du palais. Attention, n'essayez pas de franchir la porte sans y avoir été invité ou sans guide mandaté, il en va de votre vie.

Le cœur du Palais des Gros est entièrement occupé par une monstrueuse pièce circulaire de plus de cent coudées de diamètres courant sur tous les étages de l'édifice ! Ce néant au milieu de l'antre de la démesure est occupé par un mécanisme qui défie l'imagination : un ahurissant assemblage de poulies, rampes, nacelles, chaînes, s'élevant sur des centaines de coudées. Vous y entrez par une porte basse au niveau du sol d'où vous êtes immédiatement saisi, écrasé, suffoqué par la vision des Gros, monstrueux, juchés dans de fragiles nacelles métalliques, suspendus dans le vide au-dessus de vous, à des hauteurs incroyables. Certains sont en train de pénétrer dans les cages, à différents étages, par des rampes de fer ajouré. D'autres oscillent dans leurs frêles habitacles, montant ou descendant dans un silence surprenant, oppressant. Si vous êtes un peu curieux, vous vous interrogerez sans doute sur le mécanisme moteur de tout ce va-et-vient, qui reste invisible autant que muet. Et vous remarquerez immanquablement que les premiers instants du mouvement des Gros entamant leur descente depuis le sommet de l'édifice s'apparentent de façon frappante au gracieux vol des suicidés du palais, appelés par Abyme.

J'eus tout à coup une pensée incongrue : les Gros figuraient de parfaits contrepoids, allégories charnelles des globes dorés de l'horloge que ma mère choyait dans l'entrée de notre demeure de Mésirah. Je n'eus pas le temps de m'ouvrir de cette réflexion à Parsiflon, qui nous entraîna derechef vers une trappe à la base de l'inimaginable mécanique.







Les confessions de Raskolnig

Je ne sais plus...

Nous avons terminé la rédaction du guide abymois et son édition est prise en main par les Gros. J'ai appris à leur contact des choses horribles, des choses que seuls des esprits monstrueux ont pu imaginer et commanditer.

Il n'y a pas de Hovart Brilaiton. Il n'y en a jamais eu. Pas plus que d'Éphrénie Malach, pas plus que de Kmérit Pulgart, de Roktilius, de Stavonpern ou de Talion. Des comédiens et des faussaires ; des menteurs qui ont mis en scène cette tragédie abymoise afin de me pousser au meurtre. Ils ont même usé de magie dans les tombeaux du Quartier des Ombres pour me faire croire à l'intervention d'un spectre et me faire basculer dans le trouble du surnaturel.

Qu'ont-ils voulu prouver ? Abyme est la ville du crime et des intrigues, mais c'est aussi la ville des négociations de tout l'Harmonde. C'est un lien d'échange, un échantillon des Royaumes crépusculaires sur lequel ils règnent en maître. Le guide devait être placé sous le signe du crime et de l'intrigue, tout en montrant la suprématie de leur pouvoir, soutenue par leur raffinement et leur décadence. Me manipuler pour que j'assassine un représentant du pouvoir liturge était leur pari, leur jeu, leur figure de style. Ils produisent le guide. Ce crime, cette horreur, est leur exigence, leur facétie d'éditeur assassin.

Quand le guide paraîtra, je vais l'ignorer. Un moment, j'ai pensé dérober toutes les copies puis les brûler et ensuite me donner la mort. Mais quelqu'un, bien que ce ne soit pas Arminius Malach, m'a un jour trouvé abandonné dans une rue et conduit chez les nains de l'Équerre. Cette personne a fait l'effort de me sauver ; quelle qu'elle soit, elle est probablement morte aujourd'hui et ce serait déshonorer sa mémoire que de détruire le cadeau qu'elle m'a fait : la vie. Le guide vivra, et moi avec.

Ou plutôt sans. Les Gros m'ont obtenu un sauf-conduit liturge. Même aux yeux du clergé, je suis désormais innocent du meurtre de Maître Malach. Je ne resterai pas en Abyme. Je veux partir d'ici et refaire ma vie loin de la Cité des Ombres. Abyme ne me prendra pas, comme elle a pris les autres... Steffa, Ileana et Maximilien. Elle est de ces maîtresses jalouses qui ne vous laissent plus repartir, mais elle ne m'aura pas !

Raskolnig, ni nain, ni noble.



3. Les engrenages d'acier 4 0

P. 197 Palais d'Acier N15

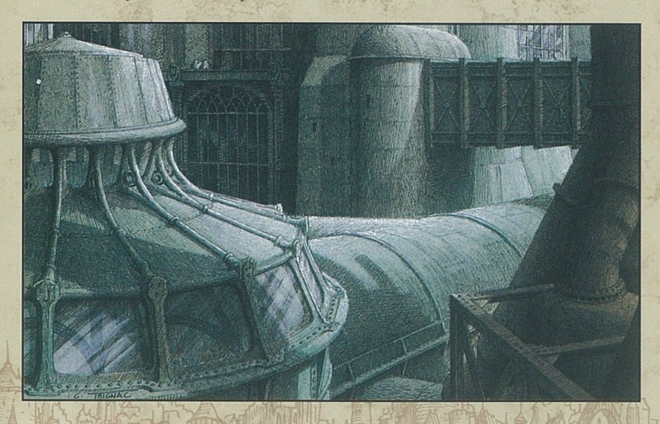
Si mon maître, paix à son âme, avait su ça ! Au centre exact du Palais des Gros s'ouvre une trappe qui mène à un tunnel ténébreux. On y pénètre en aveugle et, sans guide, il est impossible de s'y diriger. Encordé aux autres auteurs et mené par Parsiflon, il ne me fallut que quelques minutes pour le parcourir et déboucher sur un cauchemar d'acier.

Vous arrivez sur une petite estrade ceinte d'une balustrade ajourée, surplombant un vide abyssal. Au-dessus, rien ne permet de distinguer les limites supérieures de la pièce. Car il s'agit bien d'une pièce, colossale, entièrement occupée par de gigantesques engrenages, imbriqués les uns dans les autres sans ordre logique apparent. De temps en temps, un hurlement de douleur atroce s'élève, sans que vous puissiez déterminer sa provenance. Quoique. Si le hasard le permet, vous pouvez voir apparaître des formes torturées, diaphanes, dont la persistance ne dure que le temps des cris désincarnés. Les unes se forment telles des volutes enchaînées sur le plat des engrenages. Les autres apparaissent entre deux monstrueuses dents du mécanisme, broyées dans le mouvement. Les bourreaux, s'ils existent, restent invisibles. Lorsqu'un temps trop long s'écoule entre deux cris, le mécanisme semble ralentir. Mais dès qu'un de ces improbables fantômes apparaît, à l'agonie, toute l'horreur de fer, de dents, de chaînes, paraît reprendre de la vigueur et repartir de plus belle, dans un concert de grincements.

Je ne peux m'empêcher de repenser à Talion. Ce qu'il m'a fait subir en Place des Libertins ressemble fort à ce que ces fantômes endurent...

Au bout d'un temps impossible à appréhender, tellement la vision des engrenages de torture est prenante, vous ne pouvez supporter la perspective sans fin qui vous domine et semble démultiplier à l'infini des séances de massacres mécaniques et sans âme. Votre regard cherche refuge dans les profondeurs de l'abîme sous vos pieds. Vous distinguez alors un ressort circulaire titanesque. Voilà sûrement le moteur de cette atroce machine, et le rythme auquel se détend le ressort vous rappelle les contrepoids de chair. Mais comment réarmer une telle monstruosité de métal ? Que se passe-t-il quand elle est entièrement détendue ?

Au bout de quelques minutes, votre guide vous montre derrière vous un escalier étroit, en colimaçon, qui s'élève au-dessus de l'arrivée du tunnel. Après une montée épuisante, vous débouchez sur les ponts qui traversent la place Centrale et réalisez que vous étiez au Palais d'Acier. Prenez garde à l'aveuglement, la lumière sur les murs métalliques est comme décuplée par votre séjour dans les profondeurs des palais.







La conclusion de Maximilien

29 phénix 1452

Je suis le douzième ambassadeur. Les Gros me l'ont expliqué. En acceptant la salanistre, je suis le premier des « parfaits étrangers » qui surgissent parfois en Abyme à m'être montré digne de la cité.

7 vouivre 1452

J'ai assisté à une réunion des Gros. Impressionnants, ils disent que mon arrivée annonce de grands bouleversements pour Abyme. L'un d'eux affirme que je suis le chaînon manquant. Maintenant que je suis là, tous les espoirs sont permis…

4 centaure 1452

Je m'ennuie. J'ai commencé à prendre quelques notes sur mon périple. J'aimerais bien sortir du palais et parcourir la ville. Écrire quelque chose sur elle. Et rentrer chez moi. Le vieux Liturge m'avait dit qu'il était interdit de rédiger un guide d'Abyme. Demain, j'en parlerai aux Gros.

6 centaure 1452

Je n'en reviens pas ! Olipheste, un des Gros, a déclaré que mon guide était LA solution. La solution de quoi ? Ils vont débattre au cœur du Palais, dans une pièce interdite.

10 centaure 1452

J'ai le feu vert ! Ils m'ont présenté Artivale, le type au drôle de monocle qui me suivait dans mon périple. Il m'aidera, ainsi que Palmyre, le cartographe de la Halle aux Embruns qui m'avait guidé vers le phare. Mes itinéraires devront passer par des lieux précis, dans un ordre précis, pour tracer sur la carte des schémas que je ne comprends pas… C'est passionnant. Un seul regret : je n'écrirai qu'un quart du guide. Olipheste m'a expliqué le recrutement des trois autres. Je n'aimerais pas être à leur place.

12 morgane 1452

J'ai rencontré Trignac. Pour ma plus grande joie, il a accepté de réaliser quarante dessins pour notre guide. Quarante dessins ! Dont des vues aériennes !

5 dragon 1452

Les Gros m'octroient une ambassade : une île au bord du Quadrant Iyphanien. Superbe. Je vais revoir mon ami Patjah. Je lui demanderai de décrire la vie d'un ambassadeur pour le guide.

1 harpie 1452

Ils sont arrivés. Aujourd'hui, Olipheste m'a montré par des œilletons les chambres où sont les trois autres. Ils travaillent bien. Raskolnig est agité, l'épreuve qu'ils lui ont infligée était trop cruelle. J'espère qu'il tiendra le coup.

3 harpie 1452

J'ai l'impression qu'en rédigeant le guide, nous construisons Abyme.

11 hydre 1452

Ils ont terminé et Olipheste nous a enfin présentés. La rédaction du guide nous a tous marqué, chacun à notre façon. Mais les souffrances se sont effacées avec la découverte des secrets des deux palais abymois.

12 hydre 1452

Olipheste est déçu. Il espérait une révélation qui n'est pas venue. Nous nous remettons au travail, tous ensemble cette fois.

27 tarasque 1452

Les Gros sont pressés, finirons-nous à temps ? Nous parcourons la ville en tous sens à la recherche des signes. Triangulons les points. Modifions nos itinéraires en conséquence. Comprenons que tout doit s'enchaîner, même la Place des Libertins, même les Abysses.

11 dryade 1452

Ça y est ! Steffa, Ileana et moi-même avons parcouru tout Abyme en suivant notre guide. Et nous l'avons enfin vue ! Dommage que Raskolnig soit déjà parti.

4. L'axe du temps 5 0

P. 196 Centre exact d'Abyme M13

Visiteur, tu arrives au terme de ta découverte d'Abyme. Si tu as suivi tous nos itinéraires, une révélation t'attend au bout de ton périple. Bien plus qu'une révélation puisque tu as participé à la renaissance de l'œuvre que tu vas contempler. Tes pas ont suivi un tracé mystique qui a nourri la cité. Comme pour te remercier, elle va partager son secret avec toi.

Tu sors du Palais d'Acier par la passerelle qui surplombe la place Centrale. Avance et rejoins le centre exact de la cité. Regarde cette place en contrebas, cette ville dans la ville. Le temps semble s'arrêter, le brouhaha cesse, la foule se fige. Regarde à l'horizon, les bâtiments s'effacent. Abyme disparaît. Ou plutôt : Abyme se révèle à toi. Tu commences à percevoir un mouvement régulier, qui tourne autour de toi. Une aiguille gigantesque, inlassable, imperturbable qui bat les secondes du monde. Tu es au centre du temps, au milieu de la grande horloge universelle…



Mais déjà elle faiblit. La vision s'efface… Il faut que d'autres empruntent ta route…
Et Abyme redeviendra la Grande Horloge des Royaumes crépusculaires.







ANNEXES



COMMENT…

…s'orienter ?

Il est très difficile de s'orienter en Abyme. La cité est un labyrinthe qui se décline sur plusieurs niveaux : rues, canaux, souterrains et parfois plus, comme dans l'inextricable Quartier des Traboulienne s. Palmyre le Jeune a réalisé pour nous des cartes de tous les quartiers (voir pp. 196 à 218). Étant donnée l'échelle de ses plans, il a dû élargir les rues et les canaux et, dans un souci de lisibilité, n'a pu représenter les plus étroits.

Vous remarquerez également que seules les rues principales ont des noms. C'est une réalité abymoise. Seules les grandes artères ont été officiellement baptisées par le Palais d'Acier, la plupart du temps en suivant les recommandations des ambassades ou les habitudes des Abymois. Du reste, la Milice d'Acier a pris soin de disposer des plaques métalliques sur lesquelles figurent ces noms. Les passages plus modestes portent souvent des noms officieux donnés par les habitants, mais ils peuvent changer d'un côté à l'autre de la rue.

LA BOUSSOLE

Comme chacun sait, les points cardinaux sont déterminés par rapport au Soleil. En Abyme, il existe un autre repère.

Quelques boutiquiers abymois, notamment Palmyre, vendent leur fameuse « boussole ». Il s'agit d'un boîtier dont l'une des faces est transparente, et contenant une petite pierre issue du Quartier des Hasards. Comme elle cherche à retrouver le palais de la Flamboyance à laquelle elle appartient, elle indique, dans son boîtier, la direction du Quartier des Hasards, et finalement d'Abyme, où que le voyageur se trouve dans l'Harmonde.*

** 50 deniers, réduction de 10 deniers sur présentation de ce guide.*

…se déplacer ?

En Abyme, le piéton est roi. Les rues tortueuses, les escaliers escarpés et les ponts étroits rendent l'usage des chevaux et des attelages en tout genre plutôt délicat. Si vos pieds sont fatigués, vous pouvez emprunter les chaises à porteurs des différentes compagnies qui sillonnent Abyme en tous sens. Comptez 2 deniers par quartier traversé.

L'autre grand moyen de transport est la gondole. Les riches Abymois en possèdent tous une et la confrérie des passeurs (reconnaissables à leur fraise aux multiples plis) dispose du monopole du transport public. Comptez 4 deniers par quartier traversé.

Notez que pour passer le Canal des Ambassadeurs, vous devez avoir recours aux passeurs, depuis que l'édit de 1203 a ordonné la destruction des ponts et la construction des barbacanes du Grand Pavé et de la Grande Maîtresse. Il vous en coûtera une majoration de 10 deniers.

Dernier moyen de transport public : Théodulfos, le géant de la place Centrale qui, pour 200 deniers, vous permet de trouver et de rejoindre rapidement tout point de la place, y compris ses tavernes et ses boutiques mouvantes (voir p. 105).

…s'habiller ?

Abyme est une cité pluvieuse en toutes saisons. Prenez donc soin lors de vos visites de vous munir d'une cape ou d'un manteau en grosse toile pour vous protéger de la pluie, ainsi que de souliers peu glissants.



UNITÉS DE LONGUEUR

Du fait de la présence de représentants de tous les royaumes, les unités de mesure utilisées peuvent être très variables. Par souci de simplicité, nous avons exprimé toutes nos distances en multiples de coudées ou de mètres, unités respectivement utilisées en Abyme et dans les royaumes voisins (Urguemand, Province liturgique et Janrénie). La conversion dans l'unité la plus proche utilisée par les autres royaumes est donnée par :

2 coudées = 1 mètre = 5 chaînons mercerins = 3 pieds modébens = 3,3 pieds ophidiens = 1,1 verge princéenne = 0,51 toise keshite = 0,17 perche boucanière

…se soigner ?

En cas de maladie ou de blessures, vous n'aurez pas de mal à trouver toutes sortes de médecins. Les ambassades pourront vous indiquer les docteurs résidant dans leur quadrant. Dans le deuxième cercle, vous trouverez d'excellents guérisseurs dans les Vices et des apothicaires dans le Lierre. Les carabins du Quartier étudiant sont également excellents, bien que souvent farceurs. Pour les poches percées, les massages lyphaniens et les « charlatans » des Marche-en-biais offrent des prestations correctes.

…envoyer du courrier ?

Pour faire porter un message à l'intérieur d'Abyme, rien de tel que les coursiers de l'obscur. Cette guilde abymoise née dans l'Aigue-Marine possède aujourd'hui un bureau dans presque tous les quartiers. Vous pouvez y déposer vos missives, mais également héler tout coursier (reconnaissable à son chapeau orné de plumes de corbeau) qui viendrait à croiser votre chemin.

Certaines ambassades ne font pas confiance aux coursiers de l'obscur et disposent de leur propre guilde. C'est le cas de l'écaille dans le Quadrant ophidien.

Pour les courriers vers l'extérieur, vous pouvez faire confiance à chaque ambassade pour faire parvenir une missive dans son propre royaume, et surtout à la poste royale janrénienne qui propose des départs journaliers pour la Janrénie et de là, un acheminement par les routes vers tous les autres royaumes. Évitez les compagnies liturges qui ouvrent systématiquement le courrier et pratiquent la censure.

OÙ RECRUTER…

…un guide ?

Étant donné le nombre important d'étrangers, on trouve de nombreux guides en Abyme. Leurs compétences et leur honnêteté sont très variables et il nous est difficile d'en recommander. Ceux que nous citons dans nos itinéraires pour des lieux particulièrement délicats (dans les Hasards ou les Traboulienne s par exemple) sont sûrs.

…un garde du corps ?

Aux moins dix compagnies de la République mercenaire ont leur représentation en Abyme. Leurs bureaux se situent dans l'enceinte de l'Ambassade mercerine (voir p. 34). Elles sont chères, mais efficaces. Il est possible d'engager des soldats moins onéreux, mais sans garantie, aux portes orientales de la cité.



…un mage ?

La tour de l'Ambassade mercerine (voir p. 34) abrite un bureau du Cryptogramme-magicien. Vous pouvez également rencontrer les mages dans une dizaine de moulins disséminés dans la cité, et négocier directement avec eux. Ces établissements, faisant également office de taverne ou d'auberge, se trouvent dans les Brumes, les Étudiants et les Traboulienne – ce dernier est difficile à trouver – ainsi que dans les Quadrants urguemand, ophidien, princéen, keshite et janrénien. Trois d'entre eux font office d'académie (voir p. 166) : jorniste dans le Lierre, éclipsiste dans les Ombres, et obscurantiste dans l'Aigue-Marine.

…un écrivain public ?

Depuis l'invention de l'imprimerie, la plupart des Abymois savent lire et écrire. Ils sont en général ravis de montrer cette supériorité et rendent facilement service aux étrangers.

…un domestique ?

Il existe de nombreuses bourses au travail, en particulier dans ou aux abords des ambassades.

QUAND FESTOYER ?

CALENDRIER ABYMOIS

Le calendrier abymois est identique à celui des Royaumes crépusculaires, à une exception notoire : l'automne compte trois mois au lieu de l'unique mois que l'on trouve ailleurs (voir p.169). Autre petite différence : les Abymois préfèrent le terme de vouivre à celui de wyvern. L'année abymoise se décline donc ainsi :

- *Printemps : nymphe, dryade, troll*
- *Été : phénix, vouivre, centaure*
- *Automne : chimère, morgane, dragon*
- *Hiver : harpie, hydre, tarasque*

Chaque mois compte trente jours que les Abymois divisent en trois décades. Traditionnellement, le dernier jour de chaque décade est chômé.

Tous les jours ?

Il ne se passe sans doute pas une journée sans qu'il y ait une fête, une cérémonie ou une célébration quelque part en Abyme. Certains quartiers sont le théâtre de festivités régulières et accessibles.

AU PALAIS DES GROS, évidemment, la fête est permanente, mais il est difficile d'y être admis. En revanche, les Gros organisent des lâchées de nourriture et les « festins périmés » qui se forment au pied du palais ou sur la place Centrale sont impressionnants tant est grande la ferveur des habitants envers tout ce qui vient des Gros.

DANS LE QUARTIER DU LIERRE, les fêtes lutines sont chaleureuses et accueillantes (voir la Clairière p. 27).

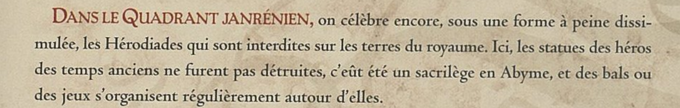
DANS LE QUARTIER DES OMBRES, chaque procession mortuaire s'accompagne de célébrations variées et parfois surprenantes.

DANS LE QUADRANT LYPHANIEN, l'hippodrome est le siège de joutes régulières. Le programme, plutôt improvisé, est placardé au mieux quelques jours à l'avance sur les murs du quadrant.

DANS LE QUADRANT BOUCANIER, la fête est quasi permanente et l'alcool bon marché !

DANS LE QUADRANT URGUEMAND, les nobles profitent de l'été pour porter leurs bals dans les rues. Voir en particulier l'allée des Duellistes (p .89).

DANS LE QUADRANT JANRÉNIEN, on célèbre encore, sous une forme à peine dissimulée, les Hérodiades qui sont interdites sur les terres du royaume. Ici, les statues des héros des temps anciens ne furent pas détruites, c'eût été un sacrilège en Abyme, et des bals ou des jeux s'organisent régulièrement autour d'elles.



Fêtes annuelles

1ER NYMPHE. Pour l'équinoxe du printemps, le Quartier du Lierre et le Quadrant modéhen sont en grande liesse : processions druidiques, banquets lutins et bals endiablés se succèdent. Exceptionnellement, les satyres ont toute liberté et en profitent largement, avis aux amatrices !

1ER NYMPHE. C'est également le jour de la ronde des murs dans les Communes princières. Les Princéens abymois ont transposé cette fête en organisant une procession jusqu'au Mur de la Foi, qui leur rappelle leur Grande Muraille. Les Liturges, prenant ombrage de cette appropriation, organisent un grand pèlerinage ce même jour. Les deux processions menées par les ambassadeurs s'invectivent sur tout le parcours. Tout le monde se prend au jeu et personne n'en vient aux mains. En revanche, chacune rivalise de démonstrations fastueuses et d'invectives imagées ! Les étrangers sont plus que bienvenus, dès l'instant qu'ils choisissent clairement leur camp.

11 NYMPHE. La nuit, le Quadrant lyphanien est parcouru par l'inoubliable parade des lampions.

28 TROLL. Pour l'anniversaire de la fondation des Terres veuves – qui se serait, dit-on, jouée en Abyme – les méduses ouvrent exceptionnellement les portes de leur ambassade. Tous les arts y sont à l'honneur.

1ER PHÉNIX. Grande foire dans le Quadrant keshite, l'occasion de faire d'excellentes affaires, surtout pour les marchands keshites.

1ER AU 4 PHÉNIX. Pendant le Grand Khukai lyphanien, l'hippodrome est le théâtre de joutes en tout genre.

12 VOUIVRE. Les Modéhens ont naturellement exporté leur fête de la lumière – surtout les bacchanales sur lesquelles elle s'achève – dans certains quartiers d'Abyme comme les Vices ou les Étudiants, ainsi qu'au Palais des Gros.

1ER CENTAURE. Pour la fête des canaux, une grande course de gondoles est organisée sur le Canal des Ambassadeurs. Elle n'a encore jamais été remportée par un habitant du troisième cercle.

4 CENTAURE. Sur la Grande Place, exceptionnellement vidée pour l'occasion, se tiennent les Actes flamboyants, grande exposition artistique organisée par les Gros qui ne manquent pas de chercher le talent par le biais de leurs télescopes.

19 AU 21 DRAGON. Tous les ans, le 27e jour de l'automne, les vignerons liturges amènent en Abyme leur Saint Crusadier nouveau, un vin peu goûteux mais excitant pour les papilles. Dès l'ouverture des premiers fûts, toute la cité s'émeut et s'emporte pour trois jours d'ivresse et de débordements joyeux.

30 DRAGON. Grand carnaval dans le Quadrant princéen.

1ER HARPIE. Pendant la nuit de la Veillecristal, les vieux Paragéens racontent les légendes de leur lointaine contrée, autour de grands feux.

14 HARPIE. La voilerie de Tisse-Voltige organise une grande course de chars à voile jusqu'au Mur de la Foi (voir p. 84). Le vainqueur reçoit un prix de la part de chaque ambassade, le moins fascinant étant sans doute une bourse d'étude dans un monastère liturge.

16 HYDRE. Les Liturges disent qu'à force d'être regardées avec insistance, les belles choses s'usent et finissent par se briser. Tous les dix ans a lieu la fête des vitraux, durant laquelle des pierres sont lancées sur toutes les églises du Quadrant liturge pour les débarrasser de leurs anciennes verreries. Les étrangers sont bienvenus dès lors qu'ils cachent leur joie de détruire de l'art local.

30 TARASQUE. La nuit des Masques, du crépuscule à l'aube, les Abymois défilent et se travestissent en démons pour célébrer l'alliance de la cité avec les Abysses.



OÙ TROUVER...

...de l'argent ?

Les bureaux du Trésor d'Acier permettent de changer toutes les monnaies des Royaumes crépusculaires en deniers, à des taux fixes (voir p. 146).

...une auberge ?

Depuis l'édit de 1203, il est interdit de louer un lit dans les premier et deuxième cercles. Certains établissements y portent encore le nom d'auberges mais n'en ont pas la fonction.

Vous ne trouverez donc facilement à vous loger que dans le troisième cercle. Avec les plans de chaque quadrant (pp. 208 à 218), nous vous fournissons une sélection d'auberges pour toutes les bourses. Par « auberges » nous entendons tout endroit où vous pourrez dormir. Sauf précision contraire, vous y trouverez également à manger et à boire.

LE GUIDE COCARDON

Pour une liste exhaustive des auberges, des tavernes et des établissements de plaisirs d'Abyme, consultez le Guide cocardon, édité par Kivin Mandel, et imprimé par l'atelier Fidelio.

...une taverne ?

Abyme compte un nombre impressionnant d'endroits où se restaurer. Avec chacun de nos plans (pp. 198 à 218), sous la dénomination unique de « tavernes », nous vous fournissons une sélection d'établissements offrant le couvert, mais pas le gîte.

...une boutique ?

On trouve tout en Abyme, en particulier dans le Quadrant keshite. Certains quartiers sont spécialisés dans certains produits et nous vous le signalons sous nos plans. Certaines boutiques particulièrement intéressantes sont également mentionnées.

...son plaisir ?

Pour compléter le tableau, nous accompagnons nos plans de quelques adresses où vous distraire (théâtre, cabaret, maison aux fumées, bordels, etc.). Cette liste est loin d'être exhaustive ! Voir le Guide cocardon pour une revue complète.

...un musée ?

Pour mieux connaître Abyme, vous ne manquerez pas :

- LA CONFRÉRIE DU CLAIR-OBSCUR (Clair-Obscur, 4 deniers, de 9 h à 20 h). Raconte l'histoire d'Abyme de son origine à nos jours. Excellente bibliothèque (voir p. 44).
- LE MUSÉE DU GRAND CHANTIER (Marche-en-biais, 2 deniers, de l'aube au crépuscule). Traite de la construction d'Abyme avec un éclairage plutôt sordide puisque installé dans une maladrerie où moururent de nombreux ouvriers.
- L'ADMINISTRATION DES AMBASSADES (Premier cercle, gratuit, de 10 h à 16 h). Permet de bien appréhender Abyme au travers de ses chapelles aux Gros et de ses salons diplomatiques (voir p. 47).

Les ambassades entretiennent souvent des salles d'exposition sur leur royaume d'origine. Trois d'entre elles ont retenu notre attention :

- AMBASSADE BOUCANIÈRE (gratuit, de midi à minuit). Tout sur les boucaniers, leurs navires et leurs actes de piraterie (voir p. 18).
- AMBASSADE D'URGUEMAND (2 deniers, de l'aube au crépuscule). Intéressante galerie d'art, labyrinthe végétal surmonté d'une passerelle panoramique (voir p. 87).
- AMBASSADE JANRÉNIENNE (4 deniers, de 9 h à 17 h 30). Musée des Arts et Métiers, fascinant panorama des techniques Logiques (i.e. qui relèvent de la Loge janrénienne) et musée des Armes et Bagages, exposition permanente d'objets de voyage aux multiples usages, tels que le bâtonarc ou la valise à bords coupants. Pittoresque !



Deux musées traitent de la magie :

- MUSÉE DU CRYPTOGRAMME (Ambassade mercerine, 10 deniers, de midi au crépuscule). Représentation officielle de l'organisation magicienne (voir p. 35).
- MUSÉE DE MNÉMORIANE (Hasards, prix variable, permanent). Toutes les magies, racontées par une fée noire (voir p. 162).

Pour les amateurs d'art, rien de tel que de réussir à visiter le Palais des Gros, mais il est possible de se rabattre sur de nombreuses autres collections privées – en particulier dans les ambassades – et sur l'excellent collège harmoniste (Étudiants, gratuit, de 9 h à 19 h mais fermetures soudaines et injustifiées, voir p. 160).

Enfin, les expositions originales ne manquent pas ! Quelques exemples :

- MUSÉE DES ENSEIGNES (Traboullienne, gratuit mais donation conseillée, jour et nuit). Exposition des plus belles pièces dérobées par les voleurs abymoi (voir p. 46).
- IGNACE LE FUGACE (Ombres, 10 deniers, crépuscule uniquement). Tableaux peints avec le sang des victimes d'un tueur fou (voir p.68).
- PETITE GALERIE DES DIFFORMES (Marche-en-biais, 8 deniers, horaires aléatoires). Non loin de la cour des miracles, cette collection privée de monstruosités tordues en est la quintessence.

...un spectacle ?

Pour toute l'activité artistique, et en particulier pour le théâtre, consultez la chronique Les Sorties abymoises (voir p. 112). De nombreuses troupes de rue sillonnent les quartiers d'Abyme, et quelques salles les accueillent régulièrement.

QUE LIRE ?

Lors de votre visite d'Abyme, vous ne manquerez pas de vous procurer les quelques livres de chevet suivants. Ils étaieront votre émerveillement pour la grande horloge.

Quelques romans ?

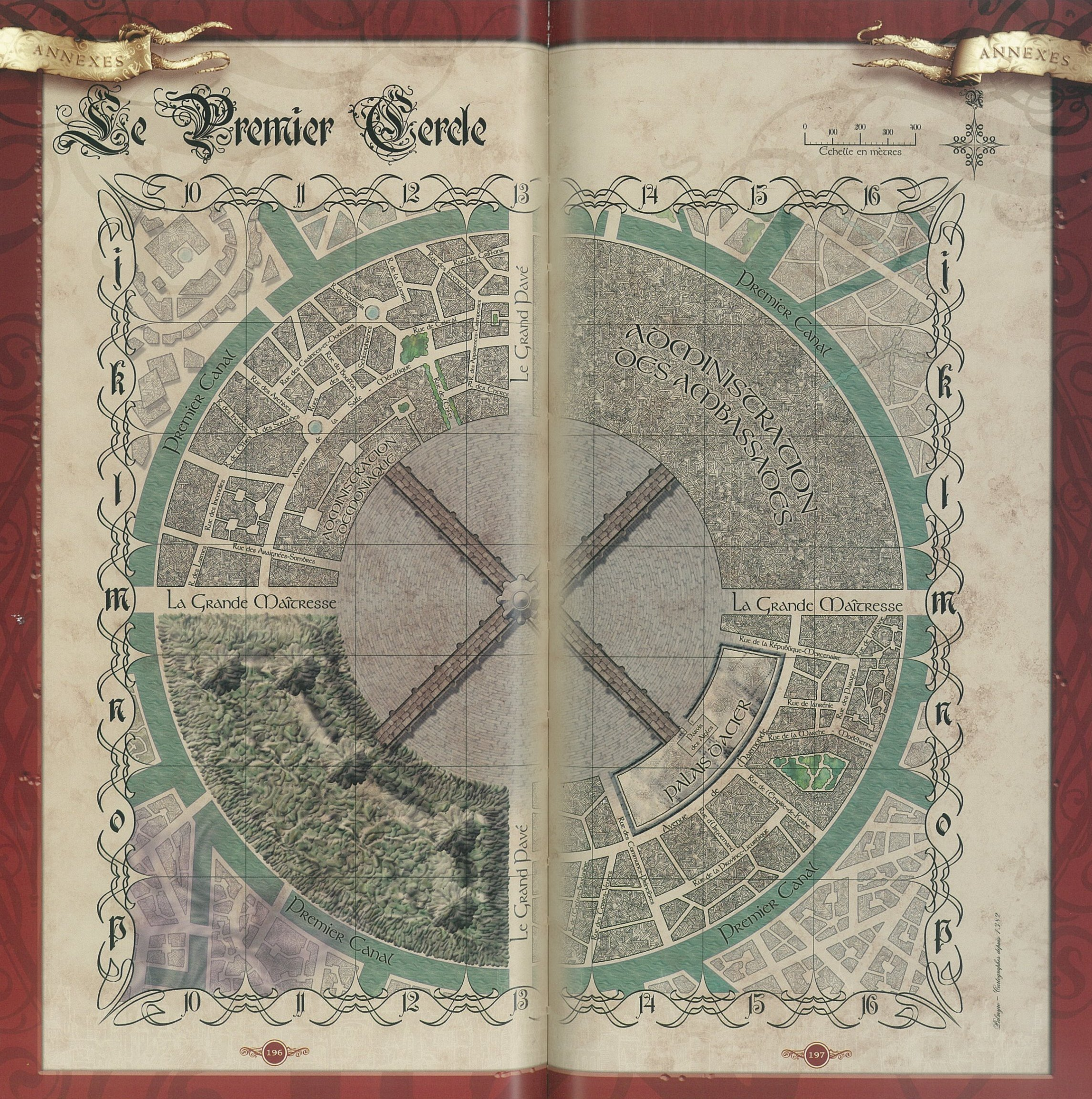
- ABYME, Mathieu Gaborit, in LES CHRONIQUES DES CRÉPUSCULAIRES l'intégrale, édition Mnémos.
- À LA RECHERCHE DU TEMPS BLEU, Steffa Oulazym, éd. Fidelio.
- NOTRE BULLE, Maximilien d'Outrevent, éd. Fidelio.
- MÉMOIRES D'AMBASSADEUR, Patjah, éd. des steppes.
- MA VIE CHEZ LES GROS, Parsiflon, éd. du Palais des Gros.
- CARNETS DE VOYAGE DE VALIAN TORTE, aux presses universitaires abymoises.

Quelques ouvrages de référence ?

- ABYME ET SES INTRIGUES, collectifs d'auteurs, jeu de rôle, éd. Multisim.
- LE GUIDE COCARDON, Kivin Mandel, éd. Fidelio.
- MAIS QUI SONT LES ABYMOIS ?, Melbéduse Quatrepoil, éd. du Palais d'Acier.
- LES VILLES ET LEUR ÂME, Arlchimil Leplantain, aux presses janréniennes.



Le Premier Cercle



Quartier du Lierre



Débarcadère
Pont
Escalier
Barbacane



1. Caserne d'Acier.
2. Coursiers de l'obscur.
3. Académie jorniste 3 4, repaire de magiciens, plutôt agréable (p. 166).
4. Asile de fous, qui laisse ses pensionnaires flâner sur la place (p. 26).
5. Cimetière de lutins, un des rares cimetière hors des Ombres.

Tavernes

6. Les Petits Lotis 1 3, excellente adresse, difficile d'accès car en pleine mangrove (p.25).
7. La Grimpante 2 2, ne sert que des alcools à base de plantes (verveine, gentiane…)
8. Taverne de maître Dutil 3 4, nourriture correcte et excellentes bières à boire en terrasse (p. 27).

Boutiques

9. Halle aux vins, ainsi que de nombreux autres marchands dans la rue des Treilles.
10. Marché de Gâche, où on trouve de tout.

+ La rue des Ciergeries tire son nom des nombreux fabricants de bougies.
+ Des enchères ont lieu aux canaux Saint-Mathieu, Saint-Ambroise et Saint-Elme (p. 154).
+ De nombreux commerces sur le Grand Pavé, dont plusieurs herboristes.

Quartier des Traboulienne



1. Caserne d'Acier.
2. Coursiers de l'obscur.
3. Musée des Enseignes, où les voleurs exhibent leurs trophées (p. 46).

Tavernes (p. 45).

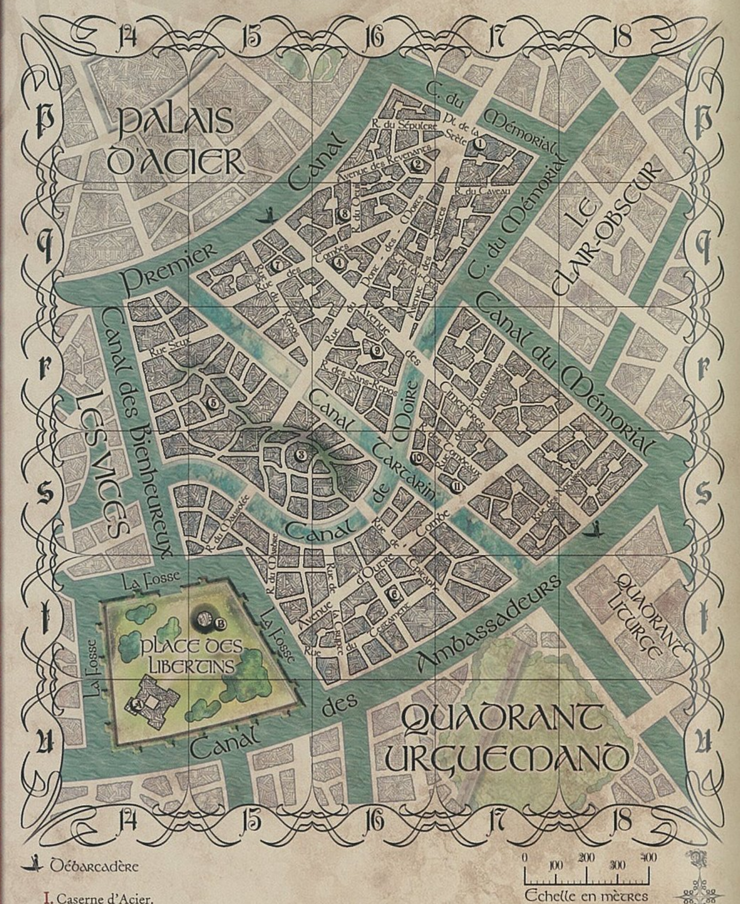
4. Auberge des Briques 1 2, pas de meubles, que des briques…
5. Le Concile de 1123 2 2, les plats, corrects, ont des noms historiques.
6. Au Diplomate Aviné 2 1, les anecdotes du tenancier sont meilleures que ses plats.
7. Auberge de la Faîtière 3 3, bonne adresse tenue par des farfadets jumeaux et facétieux.
8. L'Ambassade janrénienne 3 3, décor luxueux hérité du passé diplomatique.

+ Des tavernes souterraines 3 2 difficiles à trouver accueillent des tripots, des arènes clandestines, des bordels, etc. (p. 37)

HALLE AUX EMBRUNS

A. Caserne d'Acier. B. La Grande Écluse, passage obligatoire vers le Noctunnel (p. 12).
. La Cabane de l'Éclusier 3 4, excellente cuisine préparée par le vieux de l'écluse.
C. Le Mouillage, où les navires s'entassent avant de reprendre la mer (p. 17).
D. Place de la Flotteuse, le cœur du quartier (p. 14)
. La Fiancée du Pirate 1 2, sympathique taverne tenue par la belle Amalia.
. Plusieurs échoppes place de la Flotteuse, dont celle de votre dévoué cartographe.

Quartier des Ombres



1. Caserne d'Acier.
2. Coursiers de l'obscur.
3. Colline aux Gribouilles, rendez-vous des artistes du quartier (p. 64).
4. Caveau d'honneur, aux grands hommes Abyme reconnaissante (p. 67).
5. Caveaux des grands architectes (p. 65), dont
   . Caveau de Callicate Visterigne qui fait office de taverne 4 4
6. Académie éclipsiste 4 3, repaire de magiciens, souvent invisible (p. 166).

Tavernes

7. Le Requiem 2 2, pour les mélomanes et les alcooliques.
8. La Veuve Munier 3 3, manger ses petits plats dans le caveau de son époux.

Plaisirs

9. La Cave 2 3, maison de joie fondée dans le tombeau d'une fameuse maquerelle.
10. Petite chambre des acteurs, théâtre d'implication tenu par le maître Yslaveski (p. 68).
11. Tableau de chasse d'Ignace le fugace, peintures et sculptures plus que morbides (p. 68).

Place des Libertins (voir p. 74)

A. Tertre des Humiliés
B. Le Puits

Quartier du Clair-Obscur



1. Caserne d'Acier.
2. Coursiers de l'obscur.
3. La confrérie du Clair-Obscur abrite un musée sur l'histoire d'Abyme (p. 44).

Tavernes

4. Le Chevalier Pourfendu 2 2, taverne où se retrouvent les commis du quartier.
5. Le Père Liqueur 3 3, pour bien manger, et surtout bien boire.
6. La Licorne 3 3, restaurant bon et agréable où toucher la corne de l'animal mythique.
7. Âtre des Compagnons 4 4, grande taverne bien chauffée tenue par l'Équerre (p. 83).

Boutiques

De nombreux armuriers dans la rue des Armes, auxquels vous préférerez peut-être :

8. La Fontaine Bourgeoise 4 4, étrange établissement où l'eau sculpte le métal (p. 82).
9. Tours des frères Molombre 4 4, les meilleurs potiers d'Abyme (p. 82).
10. Tisse-Voltige 4 5, célèbre voilerie organisatrice de courses de chars (p. 84).
11. Chez Roktilius 3 3, un minotaure connu pour ses statues en os (p. 85).
12. Maison Vonwyn 4 4, grand ébéniste, principal fournisseur des grands palais.

Plaisirs

13. Bibeloterie de Mamie Ploum 4 3 4 , étrange bric-à-brac faisant aussi bordel (p. 83).

Quartier des Brumes



Quartier des Vices



Quartier des Brumes

1. Caserne d'Acier.
2. Coursiers de l'obscur.
3. Pont des Désirs-Enflammés, à éviter ! (p. 117)
4. Chez l'alchimiste fou (p. 96).

Tavernes

5. La Diaphane 2 2, cocktails à composer soi-même à partir d'ingrédients originaux.
6. Un Parfum d'Infini 2 1, allez-y pour l'orgue aux saveurs qui crée le décor olfactif.
7. L'Éthéré 3 3, pâtisseries parfumées à déguster dans un décor de soieries chatoyantes.
8. Moulin du Cryptogramme 4 4, attention aux mages drogués jusqu'aux yeux.

Plaisirs

9. Le Capitule 2 2 et plus, maison aux fumées réputée, grande variété de drogues.
10. Le Ventre du Dragon 3 3, vivez vos rêves à travers un miroir déformant (p. 114).
11. La Fuite 3 3, réfléchissez bien avant de fuir la réalité, vous risquez gros (p. 115).
12. Avec Eva 3 3, intéressants échanges de personnalité (p. 115).
13. L'Esplanade 4 3, maison aux fumées huppée, pour mondanités enivrantes.



Quartier des Vices

1. Caserne d'Acier.
2. Coursiers de l'obscur.
3. Pont des Désirs-Enflammés, à éviter ! (p. 117)

Tavernes

Nombreuses dans la rue des Enivrés. Une adresse à l'autre bout du quartier :

4. Le Repos du Galant 3 3, avec ses repas copieux et savoureux.

Boutiques

- Le marché aux odeurs, place Flagrance 4 4, éventail exceptionnel de parfums (p. 120).
- De nombreux herboristes et guérisseurs, en particulier :

5. Rémistance 3 3, onguents à emporter ou à se faire administrer sur place.

Plaisirs

Le quartier regorge de maisons closes en tous genre. Notre sélection :

6. Venelle des Sans-Visage 2 1, à éviter absolument ! (p. 118)
7. L'Atelier 2 2, grand établissement, efficace, bon marché mais sans charme.
8. À vos Souhaits 3 4, partenaire de vos rêves en chair et en os, sur commande (p. 118).
9. Un Démon à ma Table 3 3, vaut le détour, le mobilier comble vos désirs (p. 98).
10. Les Mille Portes 3 3, pour tous les goûts, toutes les tailles, tous les genres (p. 120).
11. L'Art des Choses 4 4, extase et ravissements pour les cinq sens (p. 121).
12. La Corne des Muses 4 4, spécialisée dans l'exotisme avec ses sirènes.
13. Les Tours du Chapelet 5 5, on y réveillerait des courtisanes de la Flamboyance !



Quartier des Étudiants



I. Caserne d'Acier.
2. Coursiers de l'obscur.
3. Mont aux Lucioles, université abymoise, le bosquet se visite la nuit.
4. Castel Combrante, prestigieuse école militaire et diplomatique.
5. L'Harmonium, école des beaux arts abymois (p. 160).
6. La Grande Nef, immense bibliothèque installée dans une ancienne cathédrale.
7. École Noire Sangre, on y enseigne l'art de conjurer les démons (p. 138).

Auberges

8. Pension des déshérités I, gratuit, mais le confort est à l'avenant du prix ! (p. 103).

Tavernes

8. Les Nourritures Spirituelles 1 2, rapide, mais pour payer, prévoir de la lecture (p. 108).
9. La Lune Noire 2 3, goûtez les confitures, dans un écrin de boiseries antiques (p. 136).
10. Le Vent d'Est 2 2, cantine estudiantine à l'ambiance joyeuse et détendue (p. 153).
II. Moulin du Cryptogramme 2 2 2, salles d'étude au dernier étage.

Boutiques De nombreuses échoppes jalonnent la Grande Maîtresse :

I2. Allée des Songes et sa célèbre foire aux Artefacts, sous les arcades (p. 152).
I3. Passage aux Liens et ses nombreux drapiers et costumiers (p. 153).



Quartier des Marche-en-Biais



NOTE DU CARTOGRAPHE : la forme d'habitat de ce quartier rend instable le tracé des venelles. La physionomie du quartier peut changer du tout au tout d'un mois à l'autre. Vous pouvez vous procurer une carte remise à jour le premier jour de chaque mois, au Point Cardinal (5, Place de la Flotteuse) pour la modique somme de trente deniers.

0 100 200 300 400
Échelle en mètres

I. Caserne d'Acier.
2. Cour des Miracles, vitrine du quartier, et royaume des mendiants et des infirmes (p. 109).
3. Marché aux Membres, pour acheter ou vendre des morceaux humains (p. 110).
4. Place des Larmes, haut lieu de la greffe et de la découpe (p. 110).
5. Le Mouroir, immense maladrerie pour les démunis (p. 111).
6. Musée du Grand Chantier, souvenirs malheureux de la construction d'Abyme.

Tavernes

7. La Traviole 1 2, très bonne adresse, non loin du marché des Cloches.
8. Aux Trois Manchots 1 2, très bon rapport qualité prix chez ces infirmes cuistots !
9. La Sanguinarde 1 1, salle repoussante mais les plats, bon marché, tiennent au corps.
10. La Gargotte 2 2, seul établissement du quartier à proposer des fruits frais.

Boutiques

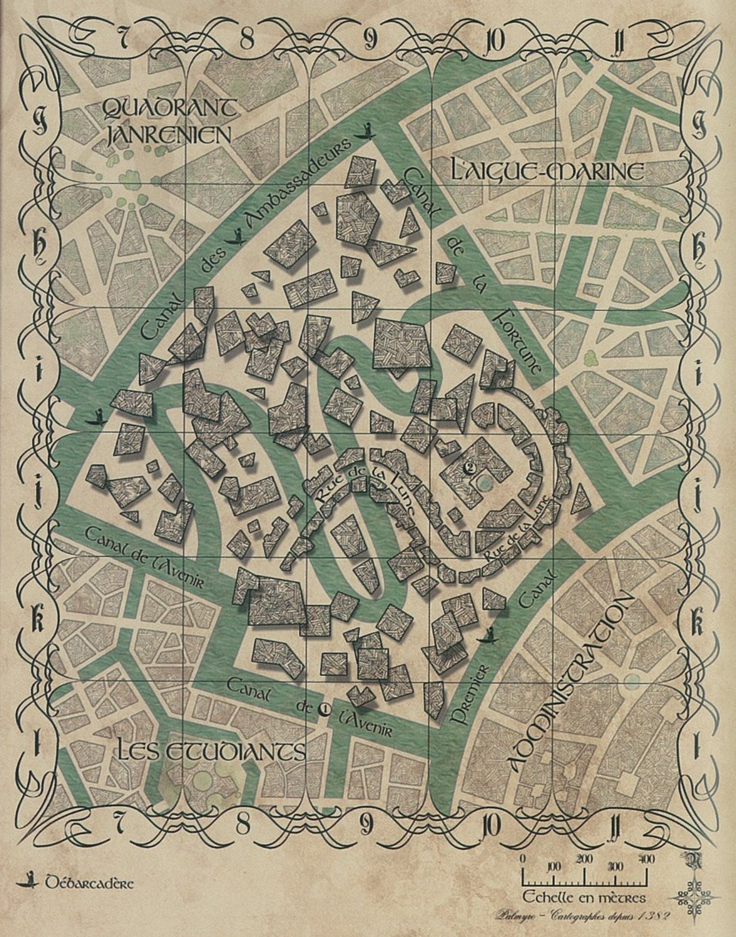
II. Cloches de Bronze 1 2, de tout, à prix modique, ayez la patience de chiner ! (p. 109).

Plaisirs

+ La petite galerie des Difformes, musée de monstres, près de la place des Larmes.



Quartier des Hasards



Débarcadère

Echelle en mètres

Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Pont des Aïeules
2. Palais de Sombrefont, demeure du célèbre Advocatus Diaboli, ancrée par sa fontaine.

À L'EXCEPTION DE CE PALAIS, LES MAISONS DU QUARTIER SONT MOBILES !

X. Palais de Sicklar, immense château volant, appartenant à l'Advocatus attitré des Gros.

X. Caserne d'Acier, également mouvante, mais pourvue d'une phalange de harpies.

X. Musée de la Magie, tenue par la fée noire Mnémoriane (p. 162).

X. Mobile de Quantitatis, curieux arbre métallique et prophétique.

Tavernes

Très peu d'établissements qui souffrent de leur inaccessibilité. Notre préférée :

X. La Roche-Griffon 3 3, qui se trouve souvent près du débarcadère du premier canal.

Boutiques

X. La rue de la Lune, ondulant dans le quartier, est bordée d'échoppes d'astrologues (p. 152).



Quartier de l'Aigue-Marine



Débarcadère

Barbacane

Escalier

Echelle en mètres

Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Palais du bourgmestre, magnifique mais dont l'autorité s'arrête à ce quartier (p. 140).
2. Caserne d'Acier.
3. Coursiers de l'obscur.
4. Académie obscurantiste 3 3, extérieur impressionnant et intérieur oppressant (p. 166).
5. Académie de l'Équerre, avec vue sur le Quartier des Hasards que les nains étudient.
6. Palais de l'Écarlate, luxuriant palais appartenant à un puissant démon (p. 142).
7. Jardin démoniaque, son jardinier et ses espèces qu'on ne trouve nulle part ailleurs (p. 28).
8. Halle obscure, point de passage vers les Abysses (p. 170).
9. Pont Saphir, chef d'œuvre de maître Lehussite.

Tavernes

10. Étoile du Matin 3 4, tour de guet convertie par Aria la méduse et tenue par sa fille.
11. L'Azurine 3 3, rendez-vous des démons et de leurs conjurateurs.

Boutiques (p. 154)

12. La Plume et le Pinceau 4 4, meilleur marchand d'encres diaboliques en surface.
13. Maison Elsther 5 5, pour engager un domestique démoniaque.

+ L'avenue des Ombres-Pâles et le boulevard du Frêle sont les deux artères spécialisées dans les commerces de luxe.



Quadrant Modéhen



Barbacane
Escalier
Débarcadère

Échelle en mètres

Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Ambassade modéhenne (p. 24).
2. Arbre-roi, chêne immense mi-végétal, mi-minéral (p. 24).
3. Trésor d'Acier. 4. Coursiers de l'obscur.

Auberges

5. La Serpe d'Or 2 2 2, une auberge simple et fleurie.
6. Auberge des Cygnes 3 3 2, agréable et proche du deuxième cercle.
7. Au Vieil Empire 4 5 4, à notre avis, l'hôtellerie la meilleure d'Abyme.

Tavernes

8. L'Alcheron Joyeux 2 3, où on déguste les meilleurs plats modéhens.
9. À Pleines Coupes 2 2, pour boire beaucoup plutôt que bien.
10. Tonnelle de Barcalinas 4 4, pour goûter les meilleurs vins de la marche.

Boutiques

10. Au pont des Murmures (p. 23), on trouve les meilleurs artisans modéhens, dont :
   - Le Tonneau de Barcalinas 4 5, excellent marchand de vins.
   - Le Petit Burin 3 4, un ébéniste de grand talent.
   - Ainsi que de nombreux apothicaires 4 4.





Débarcadère
Anciens remparts
Remparts de l'Ambassade
Pont mobile

Échelle en mètres

Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. L'Ambassade mercerine (p. 34), faisant aussi office d'immense auberge 3 2 2.
2. Trois bureaux du Trésor d'Acier.
3. Coursiers de l'obscur.
4. Musée du Cryptogramme (p. 34).

Auberges

5. Le Poing Rouge 2 2 1, lits confortables mais repas infects.
6. La Tour de Gépétio 3 4, impeccable et tenue par une sympathique farfadine éclipsiste.

Tavernes

7. La Tanière 1 1, service médiocre à toute heure du jour ou de la nuit.
8. Le Bon Coin 2 3, excellent plat unique d'une vieille capitaine en retraite.
9. Au Petit Veneur 3 2, rendez-vous des chasseurs des marécages.

Boutiques

10. Pont des Murmures (voir Quadrant modéhen et p. 23)

\+ Notez qu'à l'ambassade, les mercenaires vendent les fruits de leurs pillages.





Embarcadère
Pont mobile
Zones sur pilotis
Ecluse

Echelle en mètres

Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Ambassade lyphanienne (pour une description du quadrant, voir p. 36).
2. Trésor d'Acier.
3. Coursiers de l'obscur.

Auberges

4. La Selle Dorée 1 3, Yilda propose le meilleur rapport qualité/prix du quadrant.
5. Les Yourtes 1 2, un village nomade sur les toits d'entrepôts désaffectés.
6. Le Vent du Nord 2 2, chambres plutôt calmes à quelques pas de l'ambassade.
7. Au Mammouth Fringant 2 3, viandes savoureuses à déguster sur des fourrures épaisses.

Tavernes

Des étals dans toutes les rues proposent des plats typiques lyphaniens.

8. Le Ventre Percé 3 1, seule taverne pour ceux qui ne supportent pas la nourriture locale.

Boutiques

+ Très peu d'établissements fixes, tout se trouve dans les rues, en particulier les célèbres armes lyphaniennes, et toutes sortes d'animaux.

Plaisirs

+ Nombreuses joutes à l'hippodrome Volotka (programme placardé sur ses murs).





Débarcadère
Barbacane

Echelle en mètres

Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Ambassade paragéenne (p. 63).
2. Trésor d'Acier.
3. Chamboule des braves, un haut mur de crânes des plus impressionnants (p. 63).
4. Souffleurs d'ivoire, drôle d'orgue fait de défenses d'animaux lointains (p. 63).
5. Monte-charge à mammouths.

Auberges

Une multitude d'auberges près de la porte de Ville-Tanis. Notre sélection :

6. La Vaillante Halte 2 2 1, à l'ambiance typiquement paragéenne.
7. À l'Heure des Parages 3 3 3, auberge calme, sur le Grand Canal.

Tavernes

8. Chez Ilma 1 2, une sympathique matrone paragéenne.
9. Taverne des Lames-d'Or 2 2, sur le colisée du même nom (p. 61).
10. Au Gratte-Pied 3 3, tout près de l'Ambassade.

Boutiques

+ Nombreuses boutiques sur la Grande Maîtresse, pour les nouveaux arrivants.

11. Criée des braves, pour recruter un bon guerrier paragéen (p. 40).
12. Marché des autres cuirs 2 2, pour acheter toutes sortes de peaux (p. 63).



Quadrant Urguemand



Barbacane

Escalier

Débarcadère

0 100 200 300 400
Echelle en mètres



Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Ambassade d'Urguemand, et son jardin scénographique (p. 87)
2. Préceptorale, dispense gratuitement ses enseignements (p. 86)
3. Trésor d'Acier, deux bureaux, près de l'ambassade et sur le Grand Pavé.
4. Coursiers de l'obscur.

Auberges Beaucoup d'établissements accueillent les voyageurs arrivant par le Grand Pavé.

5. La Lorgoloise 2 2 2, qualité et prix moyen, mais pignons sur rue.
6. La Baronne 3 3 3, truculente auberge tenue par l'épouse répudié d'un baron.
7. L'Île 4 5 3, très agréable, on y descend par un filin depuis le Grand Pavé.
8. Moulin du Cryptogramme 4 4 4, aussi surnommé L'Autre Étincelle.

Tavernes

9. La Souffrenuit 1 1, taverne miteuse, mais ouverte toute la nuit.
10. La Table d'Agone 4 4, excellent restaurant traditionnel où se retrouvent les nobles.

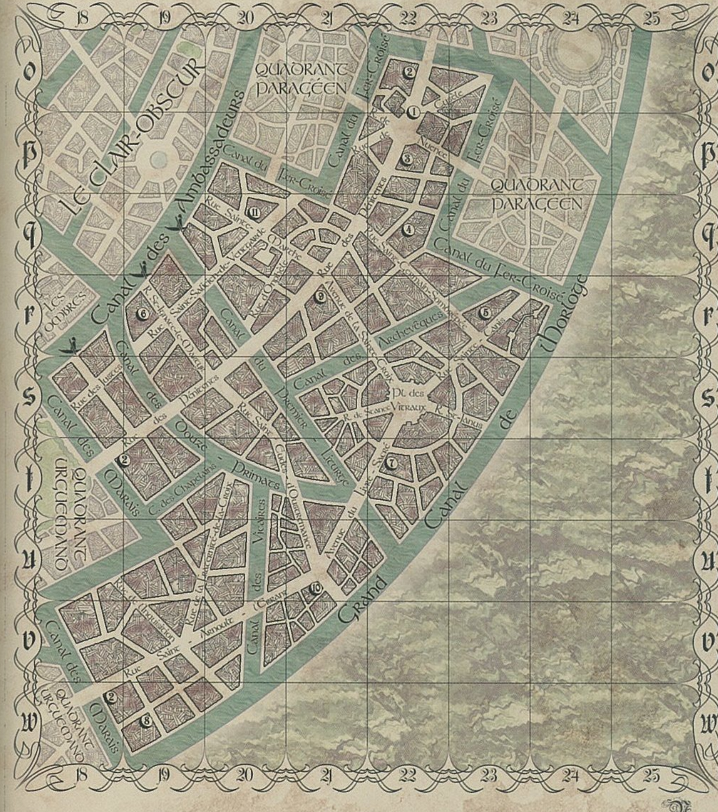
Boutiques

+ Nombreuses boutiques sur le Grand Pavé, pour les nouveaux arrivants.

Plaisirs

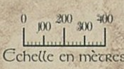
11. Théâtre des Éphémérides, talentueuses improvisations en plein air (p. 89).

Quadrant Liturge



Débarcadère

0 100 200 300 400
Echelle en mètres



Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Ambassade liturge (p. 90)
2. Trésor d'Acier.
3. Coursiers de l'obscur.

Temples

4. Basilique Saint-Germain.
5. Couvent Sainte-Tanis (ne se visite pas).
6. Monastère Saint-Ignace (un cloître ouvert aux visiteurs)
7. Le Saint Livre (église).
8. Église Saint-Arnoult.
9. La Sainte Croix (église).

+ Églises pour les convertis de tous les royaumes sur la place des Vitraux (p. 89).

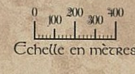
Auberges

10. Auberge du Saint-Errant 3 2 2, hors de prix à moins d'être liturge (p. 60).
11. Auberge Sainte-Marthe 3 3 3, seule à pratiquer des prix corrects pour les étrangers.

Quadrant Ophidien



Débarcadère
Barbacane





Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Ambassade ophidienne, également appelée « la Veuve noire » (p. 99).
2. Trésor d'Acier.
3. Nombreux bureaux de l'Écaille, service de coursiers propre au quadrant.

Auberges

4. Les Frissons 3 2, auberge peu confortable mais spacieuse, il y a toujours de la place
5. Moulin du Cryptogramme 3 3 1, Adrila est charmante, mais médiocre cuisinière.
6. À la Belle Saison 2 2 2, austère et accueillant et les prix sont abordables.
7. À tout Seigneur 3 3 3, suite unique où les sœurs Mirtange vous dorlotent à outrance.

Tavernes

8. Parfums d'Antan 2 2, plats originaux, musique douce et décor satiné.
9. Café Formetti 3 3, cher mais calme.et raffiné, pour souffler entre deux visites.
10. Salon des Mets-Anges 4 5, excellente, vos indiscrétions fixent le prix (p. 100).

Plaisirs

11. Théâtre des Deux Sœurs 3 3, offre le meilleur répertoire ophidien.







Débarcadère
Escaliers
Barbacane

0 100 200 300 400
Echelle en mètres

Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Ambassade princéenne, siège du conseil des princes.
2. Deux bureaux du Trésor d'Acier. 3. Coursiers de l'obscur.
4. Gentilhommière des Venture, entre les tours des Décumes et des Ambreux (p. 102).
5. Tour des Bouttenjoute, pour voir les chevaliers princéens à l'action (p. 102).

Auberges

6. Moulin du Cryptogramme 2 2 2, ambiance un peu carcérale mais il y fait frais en été.
7. Le Créneau 3 3 4, viandes rôties à dévorer dans une place forte miniature.
8. Les Délices de Tslana 5 5 4, ancien palais où vous serez traité comme un prince !

Tavernes

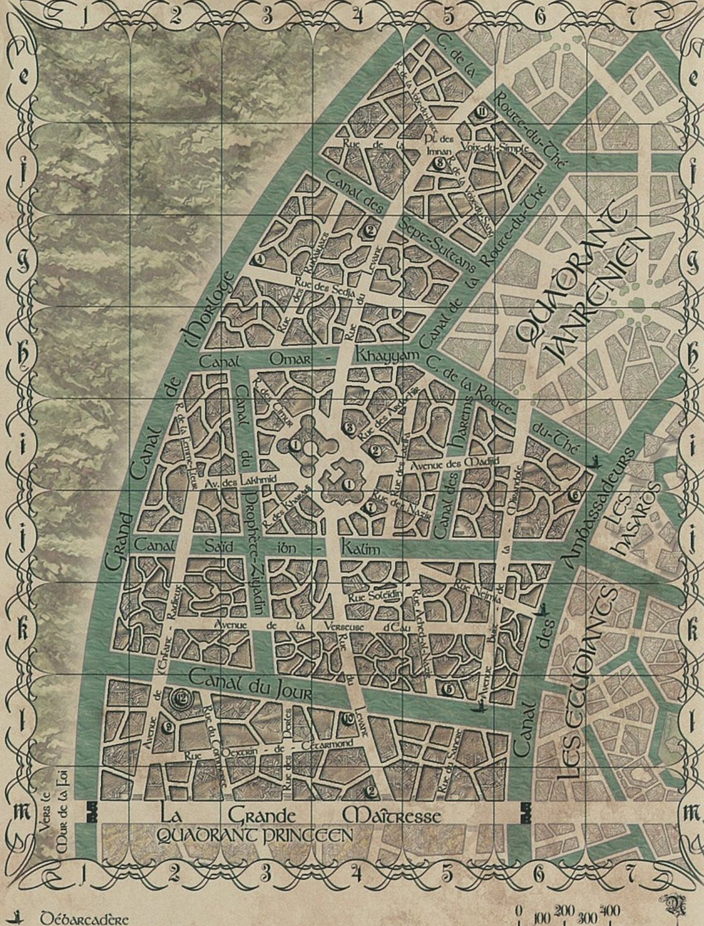
9. Les Rouges Viscères 1 2, viandes en gros, au détail ou sur place, et à petit prix !
10. Galéjades 3 1, nourriture sans intérêt, les Princéens s'y retrouvent pour potiner…

Boutiques La place de l'Aiglon et l'avenue Fanya-Shotin sont très commerçantes.

5. Distillerie des Vendesdieux 3 2, spiritueux originaux et amusants, mais chers (p. 101)



Quadrant Keshite



Débarcadère
Escaliers
Barbacane

0 100 200 300 400
Échelle en mètres

Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Ambassade keshite, composée de deux superbes casbahs (p. 148).
2. Trois bureaux du Trésor d'Acier.
3. Coursiers de l'obscur.

Auberges (p. 150)

4. La Rose des Sables 2 2 2, petit établissement bien tenu.
5. La Médinah 3 3 3, où descendent de nombreux marchands.
6. Moulin du Cryptogramme 4 3 3, avec vue sur les Hasards que les mages étudient.
7. L'Étoile de Shalaï 4 4 4, le grand luxe !

Tavernes

8. La Rose des Vents 2 2, bâtiment traditionnel keshite en imnan rouge.
9. L'Oasis 3 3, tenue par une sympathique famille d'ogres du désert.
10. La Palmeria 4 4, distille trente sortes de Morabie et propose des segretains excellents !

Boutiques

La rue du Levant est la plus grande artère commerçante de la ville.

11. Ephraïm Velad, prêteur sur gages opulent, défie toute concurrence (p. 148).

Plaisirs

12. La Tour des Brumes 4 4, pour fumer le narguilé comme là-bas.



Quadrant Janrénien



Débarcadère
Escaliers

0 100 200 300 400
Échelle en mètres

Palmyre – Cartographes depuis 1382

1. Ambassade janrénienne, disposant d'une excellente hostellerie 4 4.
2. Poste royale, capable d'acheminer le courrier partout dans tous les royaumes.
3. Trésor d'Acier.

Tavernes

4. Marmeladin 2 2, sur les toits de l'usine fabriquant la célèbre marmelade janrénienne.
5. Taverne des Romantiques 3 3, refuge de jeunes artistes mal aimés de leur ambassade.
6. Le Gibet de Maldoror 4 4, rendez-vous des conjurateurs du quadrant.

Auberges

7. Philauverne de l'Effervescence 3 3 3, auberge et salon tenus par l'ambassade.
8. Philauverne de la Réconciliation 3 3 3, auberge et salon tenus par l'ambassade.
9. Moulin du Cryptogramme 4 4 4, le plus tranquille de ces établissements

Boutiques

10. Horlogerie de Ranne 4 4, profitez des artisans venus étudier le temps abymois.

Plaisirs

11. Le Gynéâtre 3 2, où tous les rôles sont tenus par des femmes.









1. Ambassade boucanière, et son passionnant musée (p. 18)

2. Trésor d'Acier. **3.** Coursiers de l'obscur.

Auberges

4. La Grande Cambuse 1 1, une véritable forêt de piliers où tendre son hamac.

5. L'Escale 3 4 3, excellente auberge pleine de souvenirs de marins.

Tavernes

6. L'Escaille 1 1, bouge miteux, mais les histoires qui s'y content sont terribles !

7. Roc-Abyme 2 2, bruyante, enfumée, enjouée, tapageuse, bref… boucanière !

8. La Gorge Pleine 3 2 3, immense variété de rhums et de filles à savourer…

9. La Goélette 4 3, fameuse taverne dans le ventre d'un navire tiré à quai.

10. La Dunette Arrière 4 4, la plus raffinée des tavernes boucanières.

11. La Marigéane 4 4, goûtez à la très copieuse cuisine de cette géante.

Index général des rues et canaux

Rue	Coordonnées	Plan
Abbadrah (Rue d')	O4-P4	Princéen
Absinthe (Rue de l')	O9-P10	Brumes
Acacia (Passerelle de l')	G13-G14	Lierre
Académie (Canal de l')	H14-I14	Lierre
Ached-al-Nazir (Rue)	J5-L5	Keshite
Administration démoniaque	M11-K12	Premier Cercle
Administration diplomatique	J13-M16	Premier Cercle
Adoubement (Avenue de l')	N19-P19	Clair-Obscur
Adzo-de-Fratelli (Avenue)	H10-G11	Aigue-Marine
Agapanthe (Passerelle de l')	F13-G13	Lierre
Agone-de-Rochronde (Avenue)	U16-U18	Urguemand
Aiglon (Place de l')	R3	Princéen
Aigue-Morte (Canal d')	G11-H11	Aigue-Marine
Aimflède-de-Lorgol (Canal)	V15-V17	Urguemand
Air (Place d')	P19	Clair-Obscur
Alchémille (Passerelle de l')	G14-G15	Lierre
Alcôves (Place des)	I18	Traboulienncs
Aleste-Mainvive (Canal)	I17-I19	Traboulienncs
Alfectis (Rue de l')	Q10	Brumes
Alléguiore (Canal)	U14-U15	Urguemand
Alliance-des-Haches (Rue de l')	E15-F15	Mercerin
Almedia (Rue d')	M6	Étudiants
Alyak-Khukaï (Rue)	I20-K20	Lyphanien
Ambassade boucanière	B11	Boucanier
Ambassade carme	W11	Ophidien
Ambassade janrénienne	C8	Janrénien
Ambassade keshite	I3&I4	Keshite
Ambassade liturge	O22&P22	Liturge
Ambassade lyphanienne	K22	Lyphanien
Ambassade mercerine	D18	Mercerin
Ambassade modéhenne	C14	Modéhen
Ambassade paragéenne	N22	Paragéen
Ambassade princéenne	P4	Princéen
Ambassade urguemande	U17	Urguemand
Ambassadeurs (Canal des)	–	Cercles 2 & 3
Anapolov (Rue)	Q4-Q6	Princéen
Anciennes (Rue des)	S8-T9	Ophidien
Androgyne (Rue de l')	R13-R14	Vices
Anga (Rue des)	N22	Paragéen
Anthémon (Rue d')	E13	Modéhen
Antidote (Rue de l')	Q9	Brumes
Apocyn (Passerelle de l')	G13-G14	Lierre
Apparences-Trompeuses (Rue des)	J13-K13	Premier Cercle
Araignées-Sombres (Rue des)	L10-M11	Premier Cercle
Arbalète (Rue de l')	L17-M17	Clair-Obscur
Arboline (Rue d')	W16	Urguemand
Arboris-l'Humitin (Avenue)	E14-E16	Modéhen/Mercerin
Arbre-Roi (Rue de l')	B15	Modéhen
Arbre-Roi (l')	C15	Modéhen
Archevêques (Canal des)	S21-R23	Liturge
Archives (Rue des)	K11	Premier Cercle
Ardachîr (Rue des)	I4-H5	Keshite
Ardegrif (Rue d')	W15-V15	Urguemand
Ardent (Canal l')	Q12-R12	Vices
Areza-Conti (Place)	W10	Ophidien
Arnel (Canal d')	A14-B15	Modéhen
Armateurs (Rue des)	B10-B11	Boucanier
Armes (Rue des)	M19-L20	Clair-Obscur
Armoise (Rue de l')	G16	Lierre
Arts (Canal des)	W12-W13	Ophidien
Ascalon (Rue d')	E13	Modéhen
Assemblée (Rue de l')	C16-C17	Mercerin
Assemblée-des-Clans-de-la-Plaine (Avenue de l')	F16-G18	Mercerin
Assemblée-des-Venins (Avenue de l')	U9-V12	Ophidien
Astre-Étincelant (Rue de l')	M5-O5	Princéen
Au-Delà (Rue de l')	Q16	Ombres
Avenir (Canal de l')	J6-L9	Étudiants/Hasards
Azulius (Cour)	J19	Traboulienncs
Azurée (Place)	H12	Aigue-Marine
Azurie (Rue d')	E14	Modéhen
Bang (Canal du)	P9-P10	Brumes
Basse (Rue)	F11	Aigue-Marine
Bazar (Rue du)	M4-N4	Princéen
Ben Morkh (Rue de)	P23-Q24	Paragéen
Bienheureux (Canal des)	R14-S14	Ombres/Vices
Bien-Nantis (Boulevard des)	I11-J11	Aigue-Marine
Bizuts (Canal des)	L6	Étudiants
Blasons (Avenue des)	L18-M19	Clair-Obscur
Bodhra (Rue de)	M22-L22	Paragéen
Boicérule (Rue de)	V16-V17	Urguemand
Boiteux (Canal des)	P7-O8	Marche-en-biais
Bokkor (Rue de)	B10	Boucanier
Bonnes-Mœurs (Rue des)	Q13-Q14	Vices
Bons-Bourgeois (Avenue des)	I12	Aigue-Marine
Bons-Tueurs (Rue des)	N22-N23	Paragéen
Bosques (Passerelle des)	G15	Lierre
Bosques (Rue des)	G15-H15	Lierre
Boucaniers-des-Lisières (Rue des)	C12-D13	Boucanier
Bouffon (Rue du)	K11	Premier Cercle
Braquemart (Rue)	S12-T12	Vices
Buis (Rue du)	I15-J15	Lierre
Buiz-de-la-Mirandole (Avenue)	L5-I6	Keshite
Buiz-de-la-Mirandole (Rue)	G6-H6	Janrénien
Cabotin (Rue)	H23	Lyphanien
Callicate-Visterigne (Rue)	L9-M9	Étudiants
Cancres (Rue des)	K7	Étudiants
Canopéus-Humitin (Rue)	E13-E14	Modéhen
Capitule (Place du)	Q9	Brumes
Caresses-Mercenaires (Rue des)	T12-T14	Vices
Caveau (Rue du)	Q17	Ombres
Cendrelle-Leesha (Rue)	Q5-R7	Princéen
Centaure (Rue du)	N17-O17	Clair-Obscur
Cent-Bretteurs (Rue des)	G20	Mercerin
Cent-Chasseurs (Avenue des)	H19-G20	Mercerin
Ceux-qui-rampent-dans-le-Ciel (Avenue de)	D11-E13	Boucanier
Chahut (Place du)	K6	Étudiants
Chambre-Royale (Avenue de la)	G7-F10	Janrénie
Champ-des-Chefs (Canal du)	N23-N25	Paragéen
Chapelains (Canal des)	T19	Liturge
Chardon (Rue du)	I15	Lierre
Charmante (Rue)	U12	Ophidien
Charmes (Rue des)	I11	Aigue-Marine
Châtelpierre (Avenue de)	F16-D18	Mercerin
Chaude (Rue)	R13	Vices
Chêne (Place du)	D20	Mercerin
Cher-Ami (Rue)	H17-H18	Traboulienncs
Chevaliers (Place des)	L17	Clair-Obscur
Chevaliers (Rue des)	V14	Urguemand
Choix-Raffinés (Rue des)	S13-R14	Vices
Chroniques-Sylvestres (Avenue des)	E13-E14	Modéhen
Chuchoteurs (Rue des)	D6	Janrénien
Ciergeries (Rue des)	G16	Lierre
Ciguë (Rue de la)	H16	Lierre
Cimes (Canal des)	D16	Mercerin
Cimetières (Avenue des)	Q15-T17	Ombres
Cinq-Cuirassés (Rue des)	N18-N19	Clair-Obscur
Cirse-des-Champs (Avenue du)	I14-I15	Lierre
Clairière (La)	H13	Lierre
Clercs-Obscurs (Canal des)	Q18-N19	Clair-Obscur
Coffre (Rue du)	G10	Aigue-Marine
Colisée des Lames-d'Or	O24	Paragéen
Collège-d'Intervise (Rue du)	G6-G7	Janrénien
Collines-Yveline (Rue des)	B13-B14	Modéhen
Colombes (Rue aux)	F11-G11	Aigue-Marine
Commerce (Rue du)	L2-M3	Keshite
Commère (Rue de la)	K22-J23	Lyphanien
Communes-Princières (Rue des)	O14-P14	Premier Cercle
Compagnons-Façonniers (Avenue des)	B9-D9	Janrénie
Complices (Canal des)	V5-R7	Ophidien/Princéen
Confrérie (Canal de la)	L17-K20	Clair-Obscur /Traboulienncs
Conseil-Matriarcal (Avenue du)	V6-V8	Ophidien
Constitution (Avenue de la)	E6-E7	Janrénien
Constitution (Canal de la)	F8-E10	Janrénien
Corneille-Rousse (Rue de la)	J23-K24	Lyphanien
Coronis (Rue de)	O21	Paragéen
Couroreiers (Rue des)	D5-D6	Janrénien
Courtois (Rue du)	R12	Vices
Craie (Rue de)	L6	Étudiants
Craintes-et-Douleurs (Rue des)	K11	Premier Cercle
Creusaille (La)	L17-G17	Traboulienncs
Cristal (Rue de)	J12-K12	Premier Cercle
Crypte (Rue de la)	T16	Ombres
Cyanne (Rue de)	U4-T6	Princéen
Cygneline (Rue de)	B16	Modéhen
Cysèle (Rue de)	P21-O23	Liturge
Dame (Place de la)	W9	Ophidien
Dante (Rue)	U16	Urguemand
Dawamesk (Avenue)	R10-S10	Brumes
Débarcadère (Avenue du)	E14	Modéhen
Décoctions (Rue des)	P11-Q11	Brumes
Délices (Rue des)	R11-R12	Vices
Demeures-de-l'Hiver (Rue des)	S6-T7	Ophidien
Deuil (Rue du)	Q16	Ombres
Dextrin-de-Cétarmond (Rue)	L2-L4	Keshite
Diplomarts (Rue des)	F6-G7	Janrénien
Diplômés (Rue des)	N7-M8	Étudiants
Divin-Marquis (Canal du)	Q12-R14	Vices
Dix-Sept-Barons (Avenue des)	U13-U15	Urguemand
Doigts-Agiles (Rue des)	R12-R13	Vices
Donzelles (Avenue des)	S11	Vices
Doroga (Canal)	F20-F22	Lyphanien
Douves (Les)	D16-F19	Mercerin
Douves (Places des)	E16	Mercerin
Doux-Plaisirs (Avenue des)	Q12	Vices
Douze-Primats (Canal des)	R18-T21	Liturge
Dresseuse (Avenue de la)	I21-K22	Lyphanien

Rue	Coordonnées	Plan
Dryatrie (Chemin de)	D14-C15	Modéhen
Duellistes (Allée des)	V16-X16	Urguemand
Dun-Sun (Rue)	O2	Princéen
Eau (Place d')	N17	Clair-Obscur
Écarlate (Boulevard)	I11-I13	Aigue-Marine
Échiquier (Canal de l')	I16-J17	Traboulienne
Éclopés (Canal des)	N7-O9	Marche-en-biais
Écoles (Rue des)	M6-M7	Étudiants
Écritures (Rue des)	B8-B9	Janrénien
Écu (Rue de l')	M19	Clair-Obscur
Effroi (Rue de l')	L10	Premier Cercle
Égarés (Canal des)	R8-O10	Brumes/Marche-en-Biais
Électeurs (Rue des)	D7-E8	Janrénien
Elémentäs (Canal des)	R9-S10	Brumes
Élixir (Rue de l')	O10-P10	Brumes
Élyséa-Conti (Place)	V12	Ophidien
Emaëleth (Canal)	T10-V10	Ophidien
Emaël-Loyran (Avenue)	H12-G13	Aigue-Marine
Embrunelle (Canal)	C11-D13	Boucanier
Emelgance (Rue d')	U17-W17	Urguemand
Émeline-Vertmanteau (Rue)	B14	Modéhen
Émeraude (Rue de l')	H12-H13	Aigue-Marine
Empire (Place de l')	E14	Modéhen
Empire-de-Keshe (Rue de l')	O15	Premier Cercle
Empire-des-Sens (Rue de l')	S11-T11	Vices
Enclave-Boucanière (Rue de l')	O13-P13	Premier Cercle
Encorneur (Rue de l')	H20-H21	Mercerin
Encres (Rue des)	K13	Premier Cercle
Encriers (Canal des)	L9-M9	Étudiants
Enfant-Radieux (Avenue de l')	J2-M2	Keshite
Enfer (Rue de l')	K12	Premier Cercle
Enivrés (Rue des)	Q13-R13	Vices
Ennui (Rue de l')	K7-L7	Étudiants
Ensanglance (Avenue de l')	U14-W15	Urguemand
Entretien-Félin (Avenue de l')	E8-F10	Janrénien
Épée (Rue de l')	M17-N17	Clair-Obscur
Épitaphe (Rue de l')	S16-T17	Ombres
Équinoxe (Rue de l')	L8-L9	Étudiants
Erckman XIX (Canal)	W14-X15	Urguemand
Erithio (Canal)	H11-H13	Aigue-Marine
Espleurance (Rue de l')	D14	Modéhen
Étrier (Route de l')	E18-E19	Mercerin
Étrier (Rue de l')	P18-O18	Clair-Obscur
Etshah (Rue des)	G21	Lyphanien
Études (Canal des)	N7-M8	Étudiants
Fanya-Shotin (Avenue)	R4-Q5	Princéen
Farence (Rue de)	W18	Urguemand
Farfa-le-Sage (Canal)	I17-H18	Traboulienne
Faucon-Cornu (Rue du)	L8-L9	Étudiants
Fauvette (Rue de la)	D8-D9	Janrénien
Fayots (Rue des)	K6-L8	Étudiants
Femme-Fleur (Rue de la)	I2	Keshite
Fer-Croisé (Canal du)	P20-O22-R24	Liturge/Paragéen
Fesydine-Sonve (Rue)	H6-H7	Janrénien
Feu (Place de)	N19	Clair-Obscur
Fhrüls (Canal des)	O23-P24	Paragéen
Fidélité (Avenue de la)	N18-P19	Clair-Obscur
Floripel IV (Avenue)	C13-B16	Modéhen
Fondateurs (Rue des)	E18-F18	Mercerin
Forbande (Canal de la)	A11-B12	Boucanier
Fort-Franc (Rue de)	D12	Boucanier
Fortune (Canal de la)	G9-J11	Hasards/Aigue-Marine
Fosse (La)	U14-T15	Ombres/Libertins
Fougère (Passerelle de la)	F15-G15	Lierre
Fous (Place des)	H15	Lierre
Fragrance (Place)	R12	Vices
Fraine (Canal de)	C15-C16	Modéhen
Francs-Jardiniers (Avenue des)	B13-B14	Modéhen
Fraternité-de-la-Croix (Rue de la)	V19-T20	Liturge
Frêle (Boulevard du)	H12-F13	Aigue-Marine
Frères-Énnemis (Canal des)	J15-G17	Traboulienne/Lierre
Frimaspre (Rue de)	X15	Urguemand
Fumées (Rue des)	P9	Brumes
Gâche (Place de)	H15	Lierre
Gaillardises (Rue des)	S12	Vices
Galleazo-Eleni (Canal)	L6-N7	Étudiants
Galmash (Canal du)	L22-J22	Lyphanien
Galopée (Canal de la)	I19-D21	Mercerin/Lyphanien
Ganiklov (Place)	Q5	Princéen
Gants (Canal des)	R13-S14	Vices
Garde-Mort (Rue)	D19	Mercerin
Gardogne (Rue de)	W17-X18	Urguemand
Généreux-Partage (Rue du)	H16-I18	Traboulienne
Geôle-Grise (Canal de la)	T16-V16	Urguemand
Gloire-du-Matin (Rue de la)	M23-L24	Paragéen
Gomme-du-Jizz (Canal de la)	O10-Q10	Brumes
Gralmach (Canal)	L21-O23	Paragéen
Grand Pavé (Le)	–	Axe Nord-Sud
Grande Maîtresse (La)	–	Axe Est-Ouest
Grande-Muraille (Canal de la)	R3-Q7	Princéen
Grandes-Idées (Rue des)	E9-F11	Janrénien
Grandes-Vignes (Canal des)	D13-C15	Modéhen
Grégore-d'Armancenet (Grand' rue)	T15-X16	Urguemand

Rue	Coordonnées	Plan
Griffons (Rue des)	J12-J13	Premier Cercle
Grimoires (Rue des)	L17-M17	Clair-Obscur
Grisaie (Rue de)	W17	Urguemand
Guerre (Rue de la)	J12	Premier Cercle
Guerres-Gueules (Canal des)	C10-B12	Boucanier
Guerrière (Avenue de la)	L22-H23	Lyphanien
Guilde-de-Larezieä (Avenue de la)	V8-S9	Ophidien
Guilde-de-Morhandiaze (Canal de la)	T6-V10	Ophidien
Guilde-d'Esayhide (Canal de la)	S6-X10	Ophidien
Guilde-des-Chimères (Avenue de la)	V12-X12	Ophidien
Guildes (Rue des)	I18	Traboulienne
Halle aux Embruns	J18-K20	Clair-Obscur /Traboulienne
Harems (Canal des)	I5-J5	Keshite
Harmonde (Avenue de l')	O13-M15	Premier Cercle
Harsch (Rue du)	P20-O21	Paragéen
Hast (Rue de l')	D19	Mercerin
Haubert (Rue du)	K19-M19	Clair-Obscur
Haute (Rue)	G12-G13	Aigue-Marine
Hautes-Dames (Avenue des)	E8-D9	Janrénien
Hauts-Lignages (Rue des)	G11-G12	Aigue-Marine
Heaume (Rue du)	N18	Clair-Obscur
Hector-Lugar-de-Maintenance (Rue)	S11-R12	Vices
Hélyse (Canal)	C9-C10	Janrénien
Héritiers (Rue des)	G10	Aigue-Marine
Hermine (Rue de l')	T4-U5	Princéen
Hermin-Filigrand (Rue)	G7-F8	Janrénien
Hippocampe (Rue de l')	P17-Q18	Clair-Obscur
Hippogriffe (Rue de l')	M17-N17	Clair-Obscur
Hishbak (Rue des)	H23	Lyphanien
Hivernale (Rue)	X12-Y12	Ophidien
Horloge (Grand Canal de l')	–	Troisième Cercle
Horloge-Nocturne (Avenue de l')	U4-R5	Princéen
Horlogers (Rue des)	C8	Janrénien
Housse-Galants (Rue des)	S12-T12	Vices
Huimgam (Rue des)	D15-E16	Mercerin
Huitième-Hastaran (Avenue du)	E7-E8	Janrénien
Hunette (Avenue de la)	B11-C12	Boucanier
Hypnodon (Rue de l')	R9-S10	Brumes
Hippodrome Volotka	G22	Lyphanien
Illusions (Rue des)	Q9-P10	Brumes
Imnan (Place des)	F5	Keshite
Incendies (Rue des)	L10	Premier Cercle
Incubes (Rue des)	K10	Premier Cercle
Indulgents (Canal des)	S11-P12	Brumes/Vices
Industrie (Avenue de l')	C7-B8	Janrénien
Infortunes (Rue des)	Q14	Vices
Inquisition (Rue de l')	U18-W20	Liturge
Interdit (Pont)	L17	Clair-Obscur /Traboulienne
Intrigantes (Rue des)	T10-U10	Ophidien
Inventeurs (Rue des)	J12	Premier Cercle
Iridia-Eleani (Rue)	V10-U11	Ophidien
Isaléa-Eleani (Rue)	W7-V8	Ophidien
Isle (Canal de l')	C15	Modéhen
Iste-Zveda (Rue)	P2-Q3	Princéen
Istremont (Rue d')	U18	Urguemand
Ivraie (Rue de l')	I13-I14	Lierre
Jaillesse-de-Rekyaule (Rue)	G6-G7	Janrénien
Janrénie (Rue de)	N15-N16	Premier Cercle
Jarnac (Canal)	O18-L20	Clair-Obscur
Joailliers (Avenue des)	F7-G7	Janrénien
Joordahn (Rue des)	I22-H23	Lyphanien
Jorline (Rue de)	H5-H6	Janrénien
Joseph-van-Hatter (Rue)	G11-G12	Aigue-Marine
Jour (Canal du)	K1-L6	Keshite
Justes (Rue des)	S18	Liturge
Kassian-Seenxi (Rue)	S4	Princéen
Kawa (Rue du)	R10	Brumes
Keretken (Rue)	R3	Princéen
Kharadj (Rue des)	J3	Keshite
Khukaï-Alyak (Rue)	K21-H22	Lyphanien
Klanpar (Rue de)	L23-M24	Paragéen
Kofre (Canal de)	F17	Mercerin
Kriff (Canal du)	Q10-Q11	Brumes
Laïna (Canal)	K20-K22	Lyphanien
Lakhmid (Avenue des)	I2-I3	Keshite
Lakmashi (Canal)	N2-O2	Princéen
Lamantines (Rue des)	D20	Mercerin
Lance (Rue de la)	L18-M18	Clair-Obscur
Lance-d'Argent (Avenue de la)	L24-N24	Paragéen
Lapis-Lazuli (Avenue du)	H12-I12	Aigue-Marine
Larcins (Rue des)	J16-I16	Traboulienne
Larmes (Rue des)	M10	Premier Cercle
Latifa (Rue des)	J4-I5	Keshite
Légende (Rue de la)	C12	Boucanier
Lessaëra-Conti (Place)	U6	Ophidien
Levant (Rue du)	M4-E5	Keshite
Liberté (Rue de la)	B11	Boucanier
Libertins (Place des)	U14-T15	Ombres
Licorne (Rue de la)	Q18-P19	Clair-Obscur

Rue	Coordonnées	Plan
Liseron (Rue du)	I14-I15	Lierre
Livariens (Canal des)	C12-D12	Boucanier
Livre-Sacré (Avenue du)	U21-S22	Liturge
Llesahide-Eleani (Rue)	X11-X13	Ophidien
Loge (Canal de la)	E7-F8	Janrénien
Logorées (Rue des)	D9-C10	Janrénien
Lorum (Rue de)	I6-H7	Janrénien
Louvelle (Rue de)	W15	Urguemand
Lucine (Canal)	C7-C8	Janrénien
Lune (Rue)	G23	Lyphanien
Lune (Rue de la)	Variable	Hasards
Lyphane (Rue de)	M16	Premier Cercle
Lys (Canal des)	G13-F15	Lierre
Madjid (Avenue des)	I4-I6	Keshite
Madrin (Canal)	J15-I17	Traboulienne
Maerchrak (Rue de)	P4	Princéen
Maëzel (Canal)	T11-V11	Ophidien
Maîtres-d'Acier (Avenue des)	E15-B17	Mercerin
Malthus-le-Bleu (Avenue)	D20-E20	Mercerin
Mandragore (Avenue de la)	S12-R12	Vices
Mangrove (Canal de la)	H15-I15	Lierre
Mangrove (La)	F13-G15	Lierre
Maponetto (Rue)	D12	Boucanier
Marais (Canal des)	S18-W18	Liturge/Urguemand
Maraudeurs-de-Rorjuth (Rue des)	C17-D17	Mercerin
Marbre (Rue du)	S15-T15	Ombres
Marche-Modéhenne (Rue de la)	N15-N16	Premier Cercle
Marches (Rue des)	H11-I11	Aigue-Marine
Margelles (Rue des)	M7-M8	Étudiants
Martre-Blonde (Rue de la)	I23-J24	Lyphanien
Maspalio (Rue)	J15-K17	Traboulienne
Masterëa-Majores (Avenue des)	U6-S8	Ophidien
Matheus-Atlas (Rue)	M8-M9	Étudiants
Matria (Canal des)	V8-W8	Ophidien
Mausolée (Rue du)	S15	Ombres
Mazdak (Rue de)	J21-K21	Lyphanien
Méduses (Rue des)	I17	Traboulienne
Médusia (Rue de)	D13	Boucanier
Meleneria (Rue)	U12-U13	Ophidien
Meliara-Eleani (Rue)	V8-X9	Ophidien
Mémorial (Canal du)	O16-Q18	Clair-Obscur/Ombres
Mer-Azurée (Rue de la)	B11-A12	Boucanier
Mer-d'Orion (Rue de la)	B12-B13	Boucanier
Mer-Échancrée (Rue de la)	C13	Boucanier
Mer-Scintillante (Rue de la)	D12-C13	Boucanier
Mère (Avenue de la)	K20-K25	Lyphanien
Mères-des-Tarasques (Avenue des)	F12-E13	Boucanier
Merkava (Rue des)	F22	Lyphanien
Merles (Rue aux)	F11-F12	Aigue-Marine
Mers-du-Nord (Canal des)	B10-F11	Janrénien/Boucanier
Métiers (Canal des)	K7	Étudiants
Meyrandh (Canal)	U7-W7	Ophidien
Miesva-Mate (Place)	N5	Princéen
Mill'Batailles (Rue de)	D18-C19	Mercerin
Mille-Secousses (Rue des)	K7-K8	Étudiants
Mille-Tentations (Rue des)	R12-S14	Vices
Miroir-d'Argent (Place du)	P4	Princéen
Moire (Canal de)	S14-Q17	Ombres
Moite (Rue)	R13	Vices
Morbise (Rue de)	X13-X14	Urguemand
Morcylence (Avenue du)	E17-H18	Mercerin
Mortencre (Rue de)	G5-G7	Janrénien
Mortnoire (Rue)	H10	Aigue-Marine
Moscagne (Rue de)	X17	Urguemand
Moughende (Rue de)	W14-Y15	Urguemand
Moulin (Bassin du)	H13	Lierre
Murmures (Pont des)	E15	Mercerin/Modéhen
Muses (Grande Allée des)	L6-N7	Étudiants
Myrtes (Rue des)	H15	Lierre
Mystère (Rue)	R11	Brumes
Nantiquets (Rue des)	J17-J18	Traboulienne
Narguilé (Rue du)	O9-O10	Brumes
Nazir (Rue des)	J4-J5	Keshite
Nécropoce (Canal de)	G19-F20	Mercerin
Nejma (Rue de)	J24	Lyphanien
Nejmia (Rue)	J5-K6	Keshite
Nevers (Canal)	N19-N20	Clair-Obscur
Nielles (Rue des)	I15-J15	Lierre
Noctunnel (le)	K18-J19	Clair-Obscur /Traboulienne
Norheim (Rue de)	P24-O24	Paragéen
Notaires (Rue des)	S17-S18	Ombres
Noyés (Canal des)	J20-K24	Lyphanien
Nuence (Rue de)	O22-P22	Liturge
Nufud (Canal du)	Q10-Q11	Brumes
Nuits-Blanches (Rue des)	M8	Étudiants
Nymphéa (Rue de)	E13-E14	Modéhen
Nymphettes (Canal des)	T11-R14	Vices
Official (Rue de l')	G15-G16	Lierre
Omar-Khayyam (Canal)	H2-H5	Keshite
Ombres-Pâles (Avenue des)	H10-H12	Aigue-Marine
Onphèle (Rue d')	Q20-R20	Liturge
Opium (Rue de l')	P11	Brumes
Or (Place de l')	D16	Mercerin
Oraisons (Rue des)	H11	Aigue-Marine

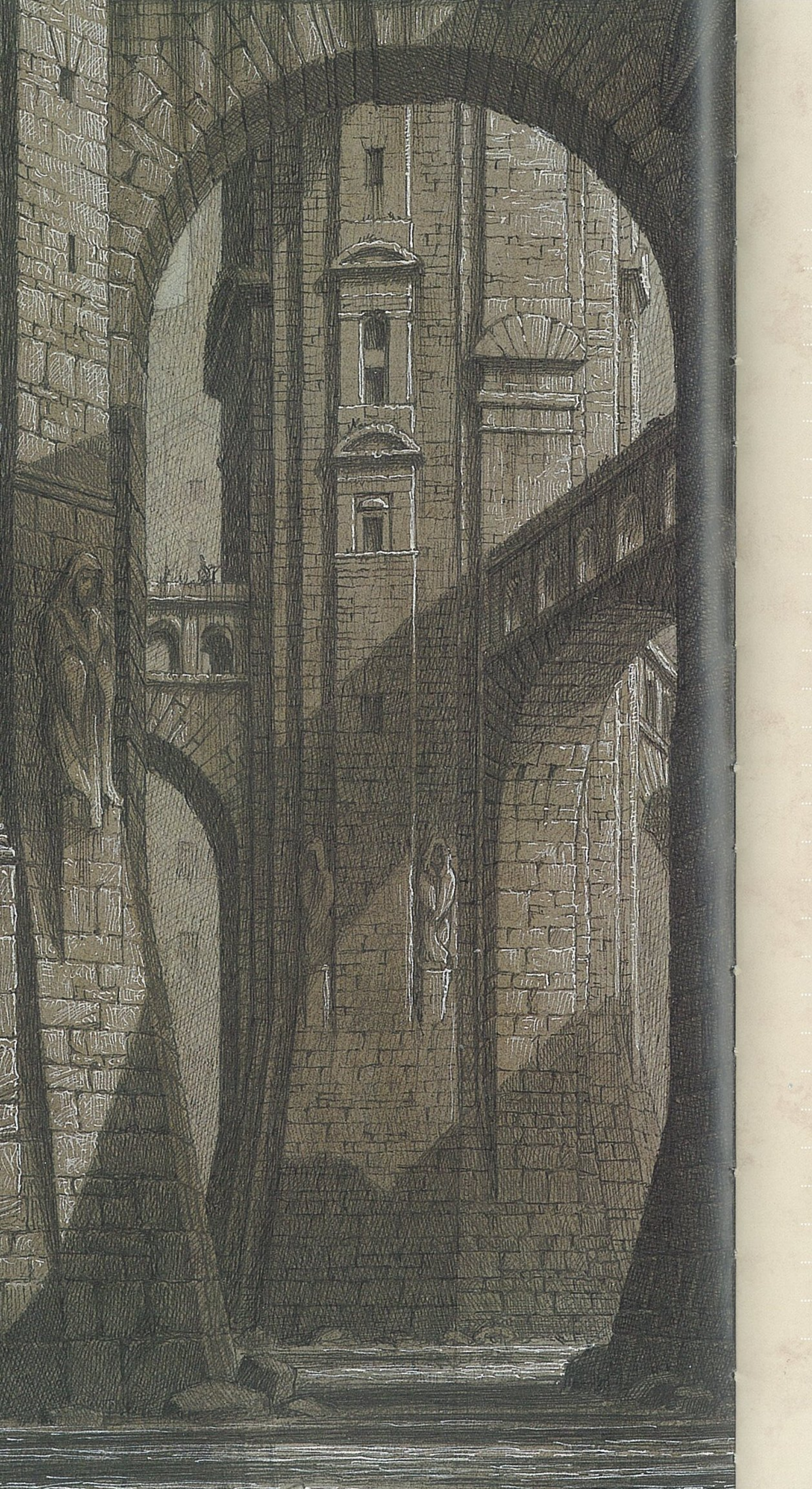
Rue	Coordonnées	Plan
Or-Bleu (Rue de l')	B11	Boucanier
Ordovolubilis (Rue de l')	R8-R9	Brumes
Orge (Rue de l')	H15-H16	Lierre
Orgie (Rue de l')	P10	Brumes
Orkhane (Canal d')	D19-D21	Mercerin
Orle-d'Émelgance (Canal)	X16-V17	Urguemand
Ortie (Rue de l')	H14	Lierre
Ost (Canal de l')	V13-V14	Urguemand
Ounwahn-Soufflebise (Rue)	B11	Boucanier
Ourse-Brune (Rue de l')	E21-F21	Lyphanien
Outre-Tombe (Avenue d')	T15-R18	Ombres
Paix (Canal de la)	D10	Janrénien
Palais d'Acier	O14-N15	Premier Cercle
Palais des Gros	M10-P13	Premier Cercle
Parages (Rue des)	N16	Premier Cercle
Parlements (Place des)	G7	Janrénien
Patriotes (Rue des)	W11-U13	Ophidien
Pays-Luth (Rue du)	B13-B14	Modéhen
Pégase (Canal du)	N17-N18	Clair-Obscur
Péloran (Rue de)	H7-I7	Janrénien
Pénitents (Rue des)	T18-O22	Liturge
Perles (Rue des)	L3-M3	Keshite
Petits-Enseignants (Rue des)	U16-V16	Urguemand
Petite-Muraille (Canal de la)	N6-R6	Princéen
Petites-Connaissances (Avenue des)	F10-D11	Janrénien
Petit-Fol (Rue de)	H14-H15	Lierre
Peupliers (Rue des)	H15	Lierre
Pierronie (Rue de)	E13-E14	Modéhen
Pillards-de-Karst (Rue des)	G18-F19	Mercerin
Pique-Sanglante (Rue de la)	L20-M21	Paragéen
Pleureuses (Rue des)	R17-S17	Ombres
Pleurs (Canal des)	L6-K7	Étudiants
Poches-Percées (Canal des)	N6-N9	Étudiants /Marche-en-biais
Pont-des-Morts (Rue du)	R15-P17	Ombres
Porcs-Renversés (Rue des)	I18-J18	Traboulienne
Portulans (Rue des)	C9-B10	Janrénien
Potins (Rue des)	O18-P18	Clair-Obscur
Poudre-aux-Yeux (Rue de la)	Q11-Q12	Vices
Préceptorale (Canal de)	F6-F8	Janrénien
Prédicants (Canal des)	F6-D8	Janrénien
Premier (Canal)	–	Entre cercles 1 et 2
Premier-Liturge (Canal du)	Q19-U22	Liturge
Preux (Rue des)	Q17-P18	Clair-Obscur
Prince (Canal du)	O1-P3	Princéen
Prince-Lot-Sha-Ignolv (Avenue du)	Q2-P5	Princéen
Professeurs (Avenue des)	L6-L7	Étudiants
Progrès (Rue du)	C6-C7	Janrénien
Prophète-Ziyadin (Canal du)	H3-K3	Keshite
Province-Liturgique (Rue de la)	P14-O15	Premier Cercle
Pupitres (Place aux)	E18	Mercerin
Puy-Front (Rue des)	H14	Lierre
Quatre-Hivers (Canal des)	N2-N5	Princéen
Questeurs-de-l'Espleur (Rue des)	G21-F22	Lyphanien
Quintiliade-Institutionnelle (Avenue de la)	D9-D11	Janrénien
Raison (Place de la)	D6	Janrénien
Rankchards (Avenue des)	E19-E20	Mercerin
Ranne (Rue de)	H5-H6	Janrénien
Renarde-Blanche (Rue de la)	E21-E22	Lyphanien
Repos (Rue du)	Q15-R15	Ombres
République-Mercenaire (Rue de la)	M15-N16	Premier Cercle
Revenants (Avenue des)	P16	Ombres
Reviveur (Rue du)	D17	Mercerin
Révolte-des-Femmes (Avenue de la)	E6-C8	Janrénien
Rhéteurs (Canal des)	K7-L7	Étudiants
Rigello (Rue)	D12	Boucanier
Riveverte (Rue de)	E14-F14	Modéhen
Rochronde (Rue de)	T16-U17	Urguemand
Ronce (Avenue de la)	H14	Lierre
Roufs (Canal des)	D12-E12	Boucanier
Rougelune (Canal de)	B18-C18	Mercerin
Rougevert (Canal)	F14-B16	Mercerin/Modéhen
Route-du-Thé (Canal de la)	E5-H5-I7	Janrénien/Keshite
Royale (Voie)	F8-G8	Janrénien
Rubaiyats (Rue des)	H3-F4	Keshite
Sablama (Rue de)	P4-Q5	Princéen
Saïd-ibn-Kalim (Canal)	J2-J6	Keshite
Saint-Ambroise (Canal)	I13	Lierre
Saint-Arnoult-l'Errant (Rue)	W18-U21	Liturge
Saint-Daemon (Canal)	H10-H13	Aigue-Marine
Sainte-Croix (Avenue de la)	R21-S22	Liturge
Saint-Elme (Canal)	H13-H14	Lierre
Sainte-Marthe (Rue)	Q20-Q21	Liturge
Sainte-Tanis (Rue)	S22-R23	Liturge
Saint-Eudes-d'Oustremance (Rue)	S20-U21	Liturge
Saint-Germain-Sombrépée (Rue)	Q22-R23	Liturge
Saint-Ignace-le-Martyr (Rue)	R19-S19	Liturge
Saint-Janus (Rue)	S22-S23	Liturge
Saint-Mathieu (Canal)	H13	Lierre
Saint-Salicien-de-Ventgarde (Rue)	R19-Q21	Liturge
Saint-Thobald (Canal)	T13-U13	Urguemand
Salanistres (Rue des)	R8-Q9	Brumes
Salle-Métallique (Avenue de la)	M11-K13	Premier Cercle

Rue	Coordonnées	Plan
Sancre (Rue du)	L5-M5	Keshite
Sang-de-Brume (Canal de)	F11-G13	Aigue-Marine
Sankara (Rue de)	M22-L23	Paragéen
Sans-Foi (Rue)	S9	Brumes
Sans-Repos (Rue des)	R16	Ombres
Sans-Terres (Rue des)	F19	Mercerin
Sapient (Rue)	G23	Lyphanien
Sasmiyana (Avenue de)	M3-P4	Princéen
Satyre (Rue du)	S12	Vices
Schizophrènes (Rues des)	K11-K12	Premier Cercle
Sculpteurs-d'Intangibles (Rue des)	C11-C12	Boucanier
Sedja (Rue des)	G3-G5	Keshite
Sehark (Rue des)	G21-G22	Lyphanien
Selhabin (Rue)	R5-S6	Princéen
Sénéca-Eleani (Rue)	V10	Ophidien
Sénescendre (Rue de)	X16-W18	Urguemand
Sens (Rue des)	Q12	Vices
Sept-Cités (Canal des)	R2-O4-P6	Princéen
Septentrion (Canal du)	R4-T4	Princéen
Sept-Sultans (Canal des)	F4-G5	Keshite
Sépulcre (Rue du)	P16	Ombres
Sérénissime (Avenue)	N1-N3	Princéen
Shebda (Rue)	D14	Modéhen
Sielara-Eleani (Rue)	R7-S7	Ophidien
Siéta-Eleani (Rue)	V13	Ophidien
Siloerrt (Canal)	F12-G12	Aigue-Marine
Similondine (Canal de la)	W13-T15	Urguemand
Sinueuse (Rue)	T9-T10	Ophidien
Sœurs (Canal des)	U7-S9	Ophidien
Sœurs-Pourpres (Rue des)	V10-W10	Ophidien
Solcramine (Place de)	W17	Urguemand
Soleïdin (Rue)	K4	Keshite
Soleil (Rue)	F22	Lyphanien
Sombreçonge (Canal de)	F18-H20	Mercerin
Songes-Creux (Rue des)	G11	Aigue-Marine
Sororale-des-Esprits (Avenue de la)	W8-W10	Ophidien
Sororité (Rue de la)	U12	Ophidien
Souvenir (Rue du)	J11	Premier Cercle
Spirites (Avenue des)	R16-P17	Ombres
Stance (Rue de)	S21-S22	Liturge
Stèle (Place de la)	P17	Ombres
Styx (Rue)	R14-R15	Ombres
Succubes (Rue des)	K11	Premier Cercle
Syldes (Canal des)	D14	Modéhen
Syllenia-Seenxi (Rue)	T5	Princéen
Tarif ibn Hassan (Canal)	H21-I24	Lyphanien
Tartarin (Canal)	Q14-T17	Ombres

Rue	Coordonnées	Plan
Tastemestres (Rue des)	T7-U8	Ophidien
Tcho-Kar (Rue du)	N22	Paragéen
Tekelila (Avenue)	Q2-R3	Princéen
Tengri (Place)	K23	Lyphanien
Terre (Place de)	M17	Clair-Obscur
Terres-Veuves (Rue des)	P13-O14	Premier Cercle
Testament (Rue du)	T15-T16	Ombres
Thé-Carme (Canal du)	R9-Q10	Brumes
Timoniers (Rue des)	B10-C11	Boucanier
Timur (Rue des)	H3-I3	Keshite
Tombeaux (Rue des)	R16-S17	Ombres
Tombes (Rue des)	Q15-Q16	Ombres
Torgut (Rue de)	I20-I21	Lyphanien
Tortage (Rue de)	D11-D12	Boucanier
Toundra-Inondée (Canal de la)	L20-K25	Lyphanien/Paragéen
Tours-Noires (Rue des)	X11	Ophidien
Toxicophiles (Avenue des)	Q9-R11	Brumes
Tranchepierre (Rue de)	O20-N21	Paragéen
Traversaines (Venelle des)	H15-G16	Lierre
Treilles (Rue des)	G15-H16	Lierre
Trévor (Rue de)	K17	Trabouliennes
Tricheurs (Rue des)	K7-K8	Étudiants
Trois-Cents (Rue des)	E16-E17	Mercerin
Trois-Commismaires (Canal des)	D8-E11	Janrénien
Troisième-Légendaire (Rue du)	F8-E10	Janrénien
Tslana (Canal de)	R5-S5	Princéen
Twyl (Rue des)	N22	Paragéen
Université (Rue de l')	K7-K8	Étudiants
Urguemand (Rue d')	O15	Premier Cercle
Vaillance (Rue de la)	N16-N17	Clair-Obscur
Valcœur (Avenue de)	X13-W15	Urguemand
Valrok-le-Capuchonné (Rue)	C16-D19	Mercerin
Vaperolles (Rue des)	P10-Q11	Brumes
Verseuse-d'Eau (Avenue de la)	K2-K5	Keshite
Vertiges (Rôdeuse des)	K19	Halle aux Embruns
Veuve Noire (Ambassade carme)	W11	Ophidien
Vicaires (Canal des)	T20-V20	Liturge
Vitraux (Place des)	S22	Liturge
Voiles (Avenue des)	K18-K20	Halle aux Embruns
Voix-du-Juste (Rue de la)	E5	Keshite
Voix-du-Sang (Rue de la)	F5-G5	Keshite
Voix-du-Simple (Rue de la)	F4-F6	Keshite
Welm (Rue de)	M22	Paragéen
Welmara (Rue de)	L22-M23	Paragéen
Welmsaar (Canal)	M20-O22	Paragéen
Windara (Rue de)	M20-M21	Paragéen
Xi-Ilnychov (Rue)	N3-N5	Princéen
Ypres (Rue des)	I14	Lierre



Notes



Notes

Notes


Notes


Notes

Notes



Ourobore ou ouroboros: «celui qui se dévore la queue»

1. Dessin d'un serpent qui se mort la queue. Il symbolise le cycle éternel de la vie et de la mort, le mouvement perpétuel du recommencement. Il désigne ainsi le cycle infinie de la nature. Il peut aussi bien signifier la totalité d'un monde, du cosmos qu'un raisonnement paradoxal et énigmatique, une évolution majeure que l'alliance entre les puissances du ciel et de la terre.

2. Toute oeuvre qui a pour vocation la description de lieux imaginaires tels que villes, contrées, mondes ou cosmos au moyen de textes mythologiques, descriptions scientifiques, encyclopédies, témoignages, récits, nouvelles, bestiaires, portraits de personnages, fac-similés, cartes, illustrations ou tous autres documents et représentations appropriés.

In «La panencyclopédie Borgès» / Internet 2009

ISBN: 978-2-35408-063-1

En ce quatrième jour
du mois de l'hydre 1283, nous, Gros
dans notre infinie plénitude,
énonçons l'arrêté suivant.

Il est formellement interdit à quiconque
de mettre à profit l'invention du farfadet
Luther Fidelio nommée « imprimerie »
pour tenter de cartographier ou de décrire
dans son intégralité notre cité d'Abyme
qui ne saurait en aucun cas se résumer
en un simple ouvrage.



Les contrevenants
seront passibles
d'emprisonnement
en Place des Libertins
à perpétuité.
Leurs œuvres
seront consommées
en notre palais.

